Oficjalny przewodnik do gier GAME BOY™

ISBN 83-237-1010-4
Cena: 24,95 Zł
Indeks 305022

Pokémon™

Żółta, Czerwona i Niebieska Edycja





Ekskluzywny dodatek 150 naklejek do kolekcji

Nintendo®

GAME BOY™

PORADY, TRICKI, INFORMACJE I KARTY POZIOMÓW DO ŻÓŁTEJ, CZERWONEJ I NIEBIESKIEJ EDYCJI POKÉMONÓW

Original Nintendo Seal of Quality

ŚWIAT POKéMONÓW

Najlepszym na świecie pokémonowym trenerem nie zostaje się tak po prostu z dnia na dzień. Trzeba mieć spore doświadczenie i bardzo, bardzo dużo o nich wiedzieć. A tylko najlepsi z najlepszych będą mogli na koniec, po wielu pojedynkach, zmierzyć się z legendarną Top – Czwórką... .



Na początku możesz nadać swojemu bohaterowi nowe nazwisko.

POCZĄTEK PRZYGODY

Wcielacie się w rolę Asha, chłopca z małej, spokojnej miejscowości Pallet Town. Ash już od dawna marzy o tym, by zostać najlepszym na świecie pokémonowym trenerem. Jednak do tej pory nie miał możliwości pokazania tego, co potrafi. Ale to już wkrótce się zmieni: jego marzenie spełni się dzięki Wam i Profesorowi Oak! Sympatyczny Profesor da Ashowi w prezencie pierwszego pokémona i w ten oto sposób wyruszycie w pełną przygód podróż!

Żeby osiągnąć sukces, musicie schwytać sporo pokémonów, musicie się o nie troszczyć i trenować je, tak żeby podołać starciom z niezliczonymi trenerami i podstępną drużyną Rocket! I jakby tego jeszcze było mało, musicie walczyć z pewnym konkurentem: wnukiem Prof. Oak, Waszym rywalem Garym!

Czerwona, Niebieska i Żółta

Większość pokemonów można znaleźć tylko na bardzo specyficznym terenie. Niektóre z nich występują nawet bardzo rzadko; innych w ogóle nie znajdziecie w swojej edycji i wtedy musicie zamienić się z przyjacielem, wykorzystując kabel Universal Game Link! Zauważycie także, że dzikie, nieposkromione pokemony pojawiają się czasem w zupełnie innych miejscach. Np. na trasie Sześć w Czerwonej Edycji możesz złapać Mankey, w Niebieskiej Bellsprout, a w Żółtej nawet Abra!

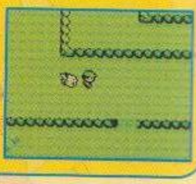


Żółta osobliwość

Żółta Edycja różni się od Czerwonej i Niebieskiej tym, że już na początku gry otrzymujecie Pikachu. Nie chce on (tak, jak w telewizyjnym serialu) wejść do pokemonowej kuli. Będzie Wam zatem towarzyszyć w grze. W każdej chwili możecie go zagadnąć; jeśli będzie dobrze traktowany, możecie liczyć na niespodziankę w dalszej grze!







KIM SĄ POKéMONY?

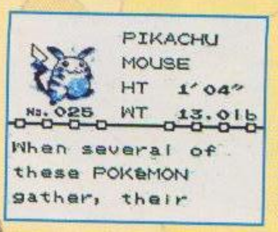
Na świecie żyje wiele różnych pokemonów, których tropem wyruszycie. Mimo że są to dziko żyjące stworzenia, zupełnie nie boją się ludzi. Gdy schwytacie pokemona, możecie go z łatwością poskromić i trenować.

Kluczem do sukcesu jest troskliwe wychowanie i trenowanie pokemona. Ale nie zapominajcie, że nawet schwytane pokemony traktują swoich trenerów nie jak panów, lecz jak towarzyszy. To bardzo inteligentne istoty, które nie pozwolą sobą dyrygować. Jeśli niedoświadczony trener spróbuje wydawać rozkazy pokemonowi o wysokim poziomie, to przeważnie zostanie zignorowany; ale jeśli żyje w zgodzie ze swym pokemonem, to może to być początek wspaniałej przyjaźni.

Czy będzie to maskotka, towarzysz podróży czy bodygard – z pokemonem możecie naprawdę wiele przeżyć!



Pokémony pójdą za Wami bez przeszkód tylkowtedy, gdy posiadacie odpowiedni order.



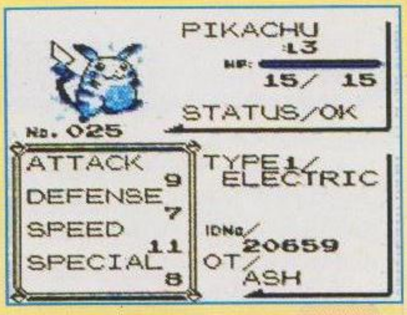
Pokémony różnią się nie tylko wyglądem, ale także wzrostem i wagą

PUNKTY SIŁY I PUNKTY ATAKU

Punkty siły

Stan Waszych pokémonów określany jest za pomocą punktów siły (HP). Jeśli pokémony mają pełną liczbę punktów, są supersprawne. W innym razie musicie się dobrze zastanowić, czy możecie je wykorzystać w walce. Wskaźnik punktów HP informuje Was cały czas o stanie zdrowia Waszych pokémonów. Z każdym celnym strzałem maleją punkty HP. Macie jednak możliwość wzmocnienia pokémonów różnymi przedmiotami.

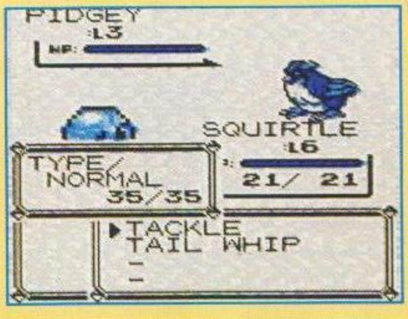
Jeśli pokémon nie ma już żadnych punktów HP, został pokonany i nie może dalej walczyć. Wtedy możecie mu już tylko pomóc umieszczając go w pokémonowym centrum albo przywracając mu siły za pomocą przedmiotów ożywiających.



Na tym obrazku Pikachu dysponuje pełną liczbą punktów siły i dzięki temu jest supersprawny!

Punkty ataku

Do przeprowadzenia ataku pokémon potrzebuje punktów ataku (PP). Do dyspozycji są różne ilości punktów PP, zależnie od rodzaju ataku i jego stopnia oddziaływania. Za każdym razem, kiedy pokémon przeprowadza określony atak, zużywa jeden punkt PP. Pozostałe w zapasie punkty są wyświetlane osobno przy każdym ataku pokémona za pomocą wskaźnika PP. Jeśli zużyjesz wszystkie punkty PP dla danego ataku, nie można go już wykorzystać. Kiedy dojdzie do tego, że pokémon nie ma już punktów PP dla żadnego ataku, nie oznacza to, że jest bezbronny: automatycznie wykorzystuje desperacki atak. Oczywiście przy każdym takim ataku traci kilka punktów siły. Punkty PP – podobnie jak punkty HP – można regenerować w pokémonowym centrum oraz za pomocą różnych przedmiotów.



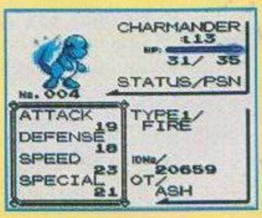
Squirtle dysponuje jeszcze wszystkimi 35 punktami PP dla ataku Tackle, może więc jeszcze wykorzystać ten atak 35 razy.

ATAKI SPECJALNE, EFEKTY

DODATKOWE I ZMIANY STANU

Stan pokémona oceniany jest w czterech kategoriach: atak (AT), obrona (DF), inicjatywa (SP) i specjalność (SA). Określenie specjalność odnosi się do umiejętności uczenia się i wykorzystywania ataków specjalnych.

Zwykłe ataki redukują tylko punkty siły przeciwnika, natomiast ataki specjalne mają kilka przydatnych efektów dodatkowych: tak na przykład atak bulgoczący zabiera przeciwnikowi przede wszystkim punkty HP, ale ma również efekt dodatkowy, polegający na osłabieniu na jakiś czas inicjatywy przeciwnika, przez co ten reaguje wolniej. Inne ataki specjalne nie wyrządzają żadnych szkód, lecz wpływają na stan przeciwnika. W zamieszaniu przeciwnik np. wpada w obłęd i często rani sam siebie. Niektóre zmiany stanu spowodowane atakami specjalnymi utrzymują się przez cały czas walki, inne (np. zatrucia) działają do czasu wyleczenia w pokémonowym centrum lub ustępują dzięki wykorzystaniu jakiegoś przedmiotu. Jeśli zmiana stanu (np. zatrucie lub poparzenie) nie zostanie możliwie szybko wyleczona, wtedy pokémon nawet po jednej walce będzie ciągle tracił punkty siły!



Jedno spojrzenie na zestawienie potwierdza: Charmander został otruty!



Niektóre ataki mają efekty dodatkowe, które można wyleczyć tylko za pomocą specjalnych przedmiotów lub w pokémonowym centrum.



Każdy pokémon oceniany jest w kategoriach: atak (AT), obrona (DF), inicjatywa (SP) i specjalność (SA).

DOBRZE SCHWYTAĆ TO POŁOWA SUKCESU!

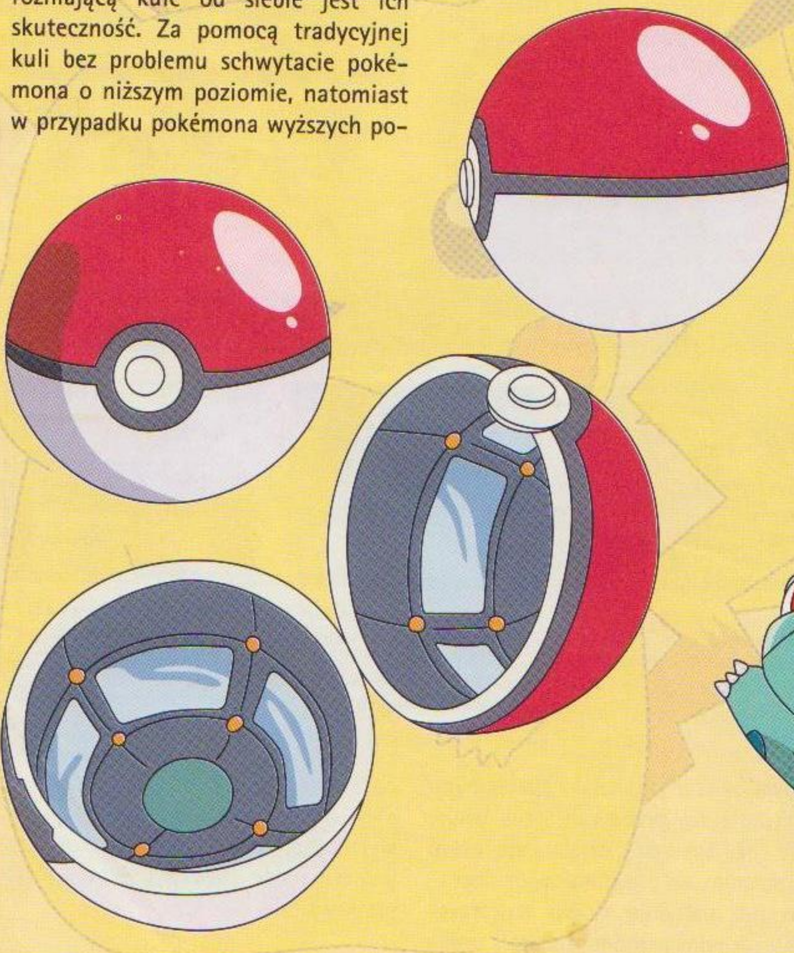
Z jednym pokémonem niełatwo zostać mistrzem trenerów! Musicie więc wyruszyć w drogę i złapać kolejne pokémon
Czasem wymaga to sporo cierpliwości i zręczności. Na początek pokażemy Wam, jak i gdzie możecie łapać pokémony...

POKéMONOWA KULA JEST OKRAGŁA!

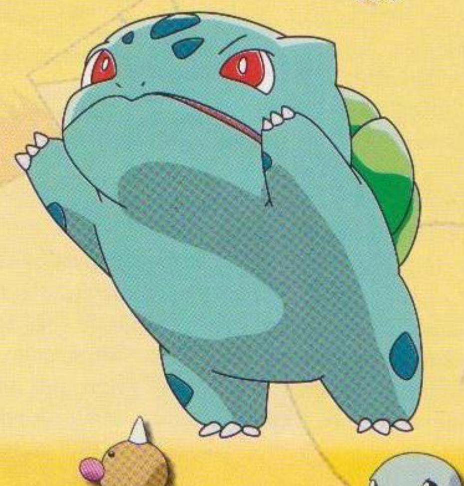
Pokémonów nie można złapać w siatkę, potrzebne są do tego odpowiednie narzędzia: pokémonowe kule!

Do dyspozycji macie cały zestaw najróżniejszych pokémonowych kul: zwykłe kule, superkule, hiperkule, kule safari oraz jedyny prototyp kuli mistrzowskiej. Decydującą cechą odróżniającą kule od siebie jest ich skuteczność. Za pomocą tradycyjnej kuli bez problemu schwytacie pokémona o niższym poziomie, natomiast w przypadku pokémona wyższych poziomów natraficie już na trudności. W takim przypadku, żeby osiągnąć sukces należy zastosować super- lub hiperkulę. Pełnej gwarancji sukcesu jednak nie ma – czasem dopiero po wielu próbach udaje się schwytać wybranego pokémona.

Jedyna możliwość złapani pokémona natychmiast przy pierw szym podejściu to zastosowanie ku mistrzowskiej. Ale niestety, jest tylk jeden taki egzemplarz – dlateg należy go wykorzystać w bardz przemyślany sposób! Kule safari za mują szczególną pozycję, poniewa jako jedyne mogą być używane strefie safari – parku rozrywki.









Z DUŻĄ DAWKĄ CIERPLIWOŚCI...

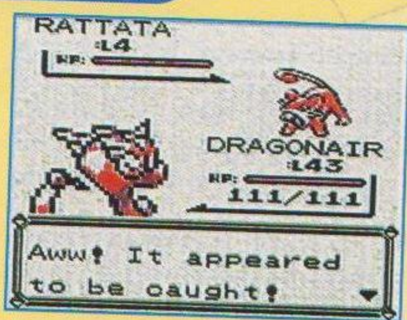
Żeby schwytać pokémona, trzeba poćwiczyć. Nie wystarczy rzucić w niego kulą (z wyjątkiem sytuacji, kiedy używacie kuli mistrzowskiej). Wcześniej trzeba go osłabić w walce, zwracając jednak uwagę, by nie stracił wszystkich swoich punktów siły. Ponieważ jeśli go pokonacie, nie będzie można go już schwytać.

Ewentualnie można spróbować go uśpić za pomocą któregoś ataku (np. śpiewu). Jeśli zaśnie, będzie łatwym łupem! Jednak i tutaj nie ma gwarancji na sukces: nawet pokémony, które śpią albo mają bardzo mało punktów siły mogą uwolnić się z kuli w ostatniej chwili. Jedyna droga do sukcesu to wybór odpowiedniej kuli i właściwa taktyka, zgodnie z zasadą „Ćwiczenie czyni mistrza".

W pokémonowych kulach możecie przenieść naraz do sześciu pokémonów.

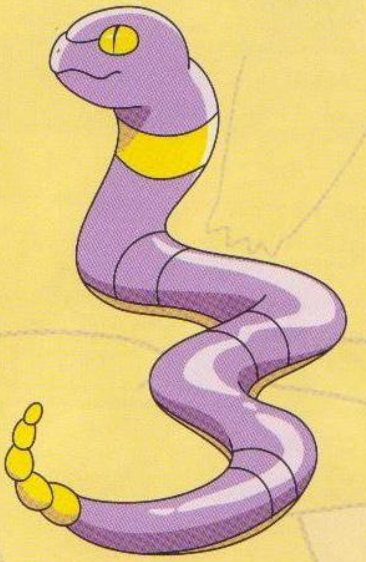


Nie można łapać pokémonów innego trenera.



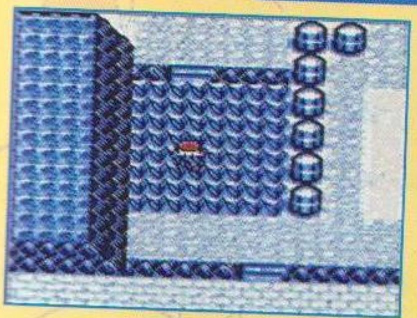
Żeby schwytać pokémona, należy go wcześniej osłabić. W przeciwnym razie może się zdarzyć, że uwolni się z pokémonowej kuli.







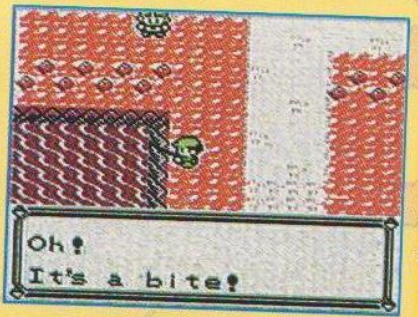
KTO SZUKA, TEN ZNAJDZIE!



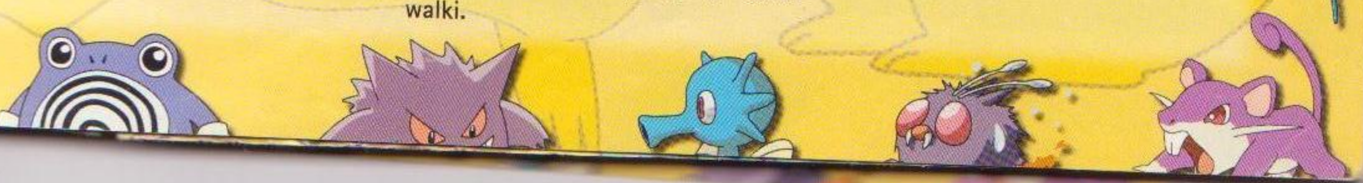
Przemierzajcie wysokie trawy, by spotkać dzikie pokémony.

Naturalna przestrzeń życiowa pokémonów to nie zamieszkałe tereny pokémonowego świata, ale dziewicza przyroda. Dlatego, chcąc je złapać, musicie przemierzyć wiele łąk i pól. Tam natraficie (wg zasady przypadku) na dziko żyjące pokémony. Zwróćcie przy tym uwagę, że na większości terenów żyją różne gatunki pokémonów, dlatego spokojnie możecie próbować szczęścia kilkakrotnie w tym samym miejscu. Jeśli już macie wędkę, możecie także złowić pokémona.

Gdy tylko spotkacie pokémona, gra przechodzi automatycznie w ekran walki.



Za pomocą wędki możecie „łowić" wodne pokémony.

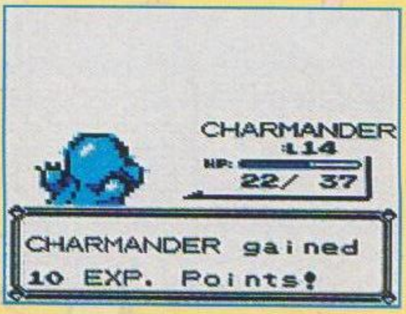


ŁATWA EWOLUCJA

Niektóre pokémony mają zdolność osiągania kolejnych stadiów ewolucji. Ewolucja, która w przypadku innych istot żywych ciągnęła się przez tysiące lat, u nich trwa zaledwie kilka sekund.

Większość pokémonów rozwija się dzięki doświadczeniom, jakie zbierają w pojedynkach. Ale są też wyjątki: niektóre pokémony rozwijają się dopiero wówczas, jeśli się je wymieni lub zostaną poddane działaniu pewnych przedmiotów. Jeśli pokémon przeszedł ewolucję, uważa[n] jest za niezależny gatunek i jako ta[ki] wpisany zostaje do Pokédeksu.

Jedno jest pewne: bez wzglę[du] na to, w jaki sposób ewolucja zosta[nie] wywołana – rezultat jest spektak[u]larny!



Poprzez walkę wasze Pokemony zbierają doświadczenie.

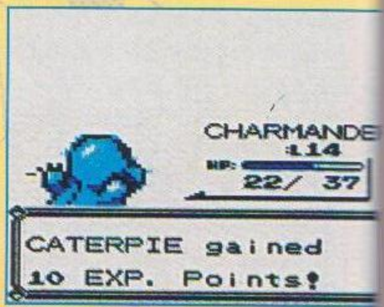


Tylko pokémony biorące udział w walce...

DZIELCIE SIĘ DOŚWIADCZENIAMI

Jednocześnie można przenieść maksymalnie do sześciu pokémonów. Każdy z nich może, a nawet powinien brać udział w walkach z trenerami albo dziko żyjącymi pokémonami. Jeśli tylko jakiś przeciwnik zostanie pokonany, każdy pokémon biorący udział w walce otrzymuje pewną ilość punktów doświadczenia. Punkty te (EP) dzielone są zawsze przez liczbę pokémonów biorących udział w walce.

(Przykład: Jeśli za pokonanego Pidgey otrzymacie 22 punkty i w walce brały udział dwa pokémony, [t]każdy z nich dostanie po [1]punktów).



...otrzymają punkty doświadczenia!

TAKŻE POKéMONY CIĄGLE SIĘ UCZĄ!

Przy awansie na wyższy poziom doświadczenia pokemon może czasem nauczyć się różnych ataków i od tej pory może je stosować. Ale równocześnie może zapamiętać tylko cztery ataki – więc żeby nauczyć się jakiegoś nowego, musi "zapomnieć" jakiś stary.

Jest także inny sposób opanowania nowych umiejętności: możecie nauczyć pokemony nowych ataków za pomocą Maszyn Technicznych (TM) i Maszyn Ukrytych (HM).



Większość pokémonów rozwija się, gdy zdob[ędą] określoną liczbę punktów doświadczeni[a].

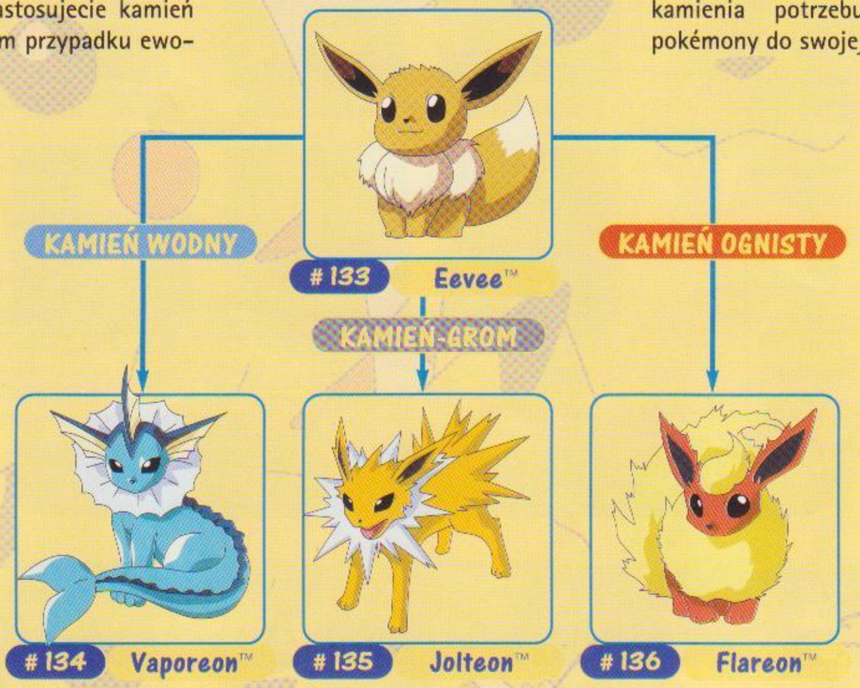




KAMIENIE EWOLUCJI

Niektóre pokémony rozwijają się tylko pod wpływem specjalnych, stymulujących ewolucję kamieni. Weźmy na przykład Jigglypuff: zamieni się on w Wigglytuff, jeśli zastosujecie kamień księżycowy. W takim przypadku ewolucja nie zależy od poziomu, lecz odbywa się natychmiast.

Jest pięć takich specjalnych kamieni: kamień księżycowy, ognisty, wodny, kamień -grom i liść. Na załączonym schemacie widać, jakiego kamienia potrzebują poszczególne pokémony do swojej ewolucji!







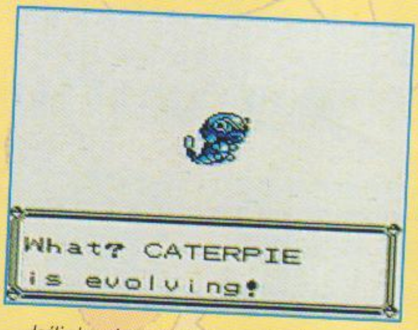
WYMIANA → ROZWÓJ

Inną możliwością wywołania ewolucji pokémona jest zamiana z przyjacielem (są cztery pokémony, które rozwijają się tylko przez wymianę). Ewolucja następuje zaraz po dokonaniu zamiany. A oto pokémony, które rozwijają się w ten właśnie sposób:

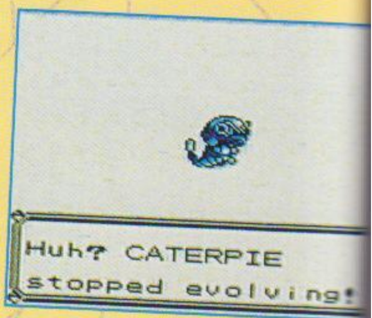


ZATRZYMANIE EWOLUCJI

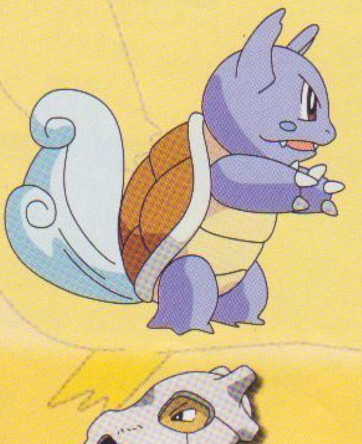
Wprawdzie rozwój pokémona jest pożądany, ale może się zdarzyć, że będziecie chcieli zachować go w aktualnej formie (czasem jest to bardzo ważne, ponieważ przy przejściu na kolejny stopień ewolucji pokémon nie będzie mógł już wykorzystywać pewnych ataków lub będzie dysponował innymi). Zatrzymanie rozwoju jest bardzo proste: wystarczy tylko nacisnąć przycisk B w trakcie procesu!



Jeśli chcecie zatrzymać rozwój pokémona...



...musicie nacisnąć przycisk B, zanim zakończy się proces ewolucji.

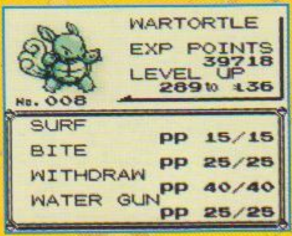


Wartortle	Poziom	Blastoise
mocne ugryzienie	24	
pancerna ochrona	31	
łomot w czaszce	39	
	42	łomot w czaszce
hydropompa	47	
	52	hydropompa



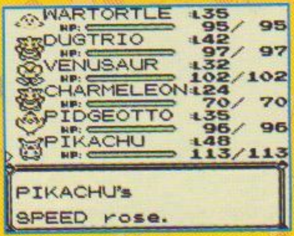
Specjalne cukierki

Aby osiągnąć kolejny poziom, można karmić pokemona specjalnymi cukierkami. Ale najlepiej zachować je na później, bo w trakcie gry coraz trudniej będzie zwiększyć poziom pokemonów. Im wyższy poziom, tym więcej potrzeba punktów doświadczenia, by zdobyć kolejny stopień!



Energetyczne przedmioty

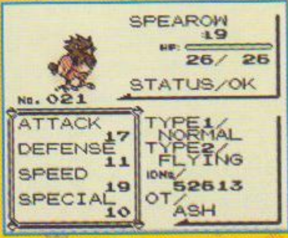
Niektóre energetyczne przedmioty, jak żelazo czy proteiny, trwale zwiększają wartości obrony i ataku, a inne, np. celny strzał-X czy tempo-X, tylko czasowo. Niezależnie od tego warto czasem pokemony trochę rozkręcić...

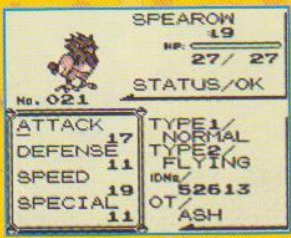


Jednakowe pokémony

Dzikie pokémony tego samego gatunku (nawet tego samego poziomu) mogą posiadać zupełnie inne umiejętności, ataki itd. Dlatego ważne jest, żeby dokładnie sprawdzić jakiego dzikiego pokémona złapaliście i jakie posiada wartości. Na pewno opłaci się porównanie go z innym pokémonem tego samego gatunku, którego już macie.







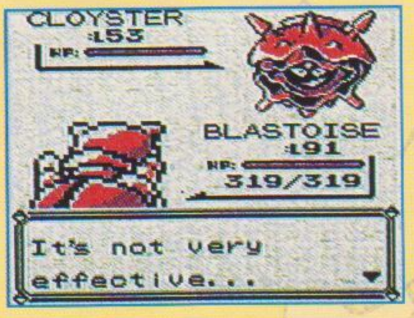
STRATEGIE WALKI & WSKAZÓWKI

Pojedynki pokémonów rozstrzygniecie na swoją korzyść tylko przy odpowiednim taktycznym podejściu! Żeby osiągnąć wyższy poziom doświadczenia, nie wystarczy tylko zakończyć niezbędne walki treningowe. Wasza szansa na zwycięstwo znacznie wzrośnie, kiedy poznacie wszystkie aspekty dotyczące klas elementów i będziecie umieli wykorzystać tę wiedzę przy dobieraniu swoich drużyn!

OKREŚLANIE TYPU DO WALK POKéMONÓW

Pokémony podzielone są na 15 klas elementów, ewentualnie typów. Pokémony danej klasy posiadają różne ataki i wykazują różne charakterystyczne cechy. Pokémony ogniste mogą np. wykonywać ataki bazujące na elementach ognia. Pokémony wodne natomiast wykorzystują zdolności, których podstawą są właściwości wody.

Każdy pokémon ma więc swoje słabe i mocne strony, które możecie strategicznie wykorzystać w walce. Kilka przykładów: pokémony elektro mają zawsze w walce przewagę nad pokémonami wodnymi, są jednak słabsze w atakach z pokémonami ziemnymi.



Każdy pokémon ma swoje słabe i mocne strony...



...w stosunku do innego pokémona.

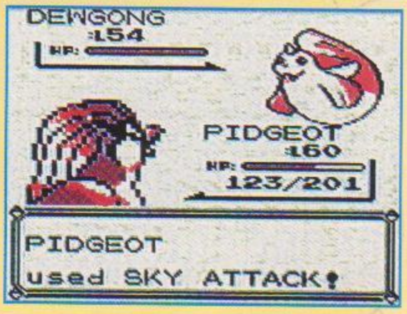
STRATEGIE DLA DRUŻYNY

Nie ma takiego pokémona, który miałby w walce przewagę nad wszystkimi. Ponieważ nie możecie przewidzieć, na jakiego akurat traficie, zaleca się, żeby prowadzić ze sobą sześć różnych pokémonów. W ten sposób będziecie przygotowani na starcie z najróżniejszymi przeciwnikami!

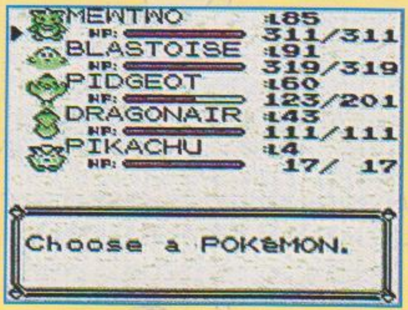
Na początek gry najlepsze jest następujące zestawienie drużyny: Squirtle, Pikachu, Pidgeotto, Diglett, Metapod i Rattata.

W dalszej grze zetkniecie się z innymi przeciwnikami i dlatego powinniście zmienić skład. Propozycja składu drużyny: Blastoise, Raichu, Machamp, Dugtrio, Flareon i Simsara.

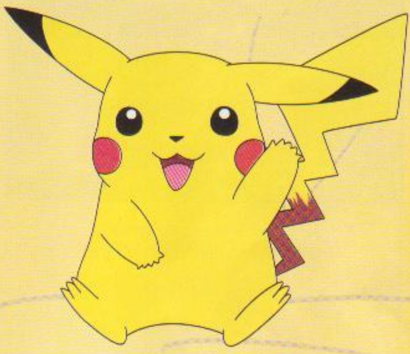
Zawsze powinniście zwracać uwagę na to, żeby żaden z Waszych pokémonów nie odbiegał poziomem od pozostałych. Ale jednocześnie powinien być w drużynie pokémon o nie za wysokim poziomie. Ponieważ jeśli wszystkie pokémony będą zbyt silne, może się zdarzyć, że pokonacie od razu dziko żyjącego pokémona i stracicie okazję schwytania kolejnych do Waszej kolekcji!



Możecie wysłać do walki z przeciwnikiem tylko jednego pokémona, dlatego wybierzcie tego właściwego.



Pokémon na pierwszej pozycji walczy jako pierwszy. Zmieniajcie więc w razie potrzeby kolejność.

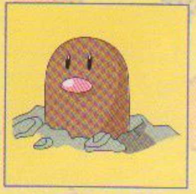


Wasza drużyna na początku gry


07 Squirtle


25 Pikachu


17 Pidgeotto


50 Diglett


11 Metapod


19 Rattata

Drużyna pokémonów dla zaawansowanych:


09 Blastoise


26 Raichu


68 Machamp


51 Dugtrio


136 Flareon


65 Alakazam

To są tylko propozycje – na pewno sami macie jakieś pomysły na swoją drużynę. Jest mnóstwo kombinacji jednakowo skutecznych w walce. Najlepiej wypróbujcie sami, żeby stwierdzić, które są dla Was najlepsze!

HANDEL WYMIENNY I POJEDYNKI

Za pomocą uniwersalnego kabla Game Link możecie połączyć dwa Game Boys i wymieniać się pokémonami z
Za pomocą kabla Game Link możecie również zmienić swoją przygodę dla jednego gracza w pojedynek dla

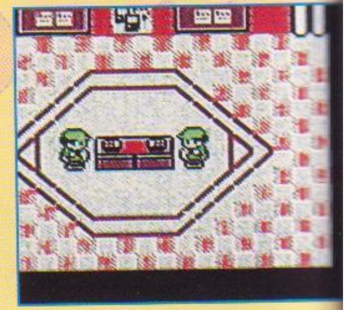
WŁĄCZAMY I START!

Jeśli już połączycie za pomocą kabla Game Link swojego Game Boy z innym, w którym także znajduje się moduł gry z pokémonami, musicie udać się do klubu kablowego w pokémonowym centrum. Tam znajdziecie okienko, przy którym stoi młoda, sympatyczna dama, służąca Wam pomocą. W klubie możecie się zdecydować, czy chcecie wejść do koloseum czy wolicie wymieniać się w centrum handlowym. Jeśli zdecydujecie się na koloseum, możecie, po wybraniu swoich faworytów, przystąpić do walki z przeciwnikami.



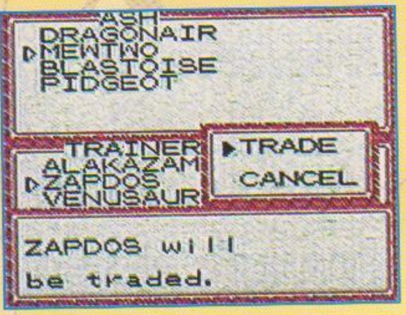
Tu możecie wejść do centrum handlowego albo do koloseum.

W trakcie tych pojedynków Wasze pokémony nie będą się rozwijały i za te walki nie otrzymacie żadnych punktów doświadczenia. Ale
nek Waszych pokémonów z p
nami Waszych przyjaciół –
większe i najbardziej emoc
wyzwanie w świecie pokémon



Jeśli Wy i Wasz kolega zdecydow
każdorazowo na jednego poké
to jest to doskonały handel wym

ZAMIANA – PORADY



ASH
DRAGONAIR
MEWTWO
BLASTOISE
PIDGEOT
TRAINER
ALAKAZAM
ZAPDOS
VENUSAUR
TRADE
CANCEL
ZAPDOS will be traded.

Jeśli jesteście zgodni, możecie wymienić się pokémonami.

Możecie zebrać całe mnóstwo pokémonów i odkładać je w różnych boksach. Można zbierać kilka pokémonów jednego gatunku, żeby się później wymieniać, ponieważ pokémony, które występują w Waszej edycji bardzo często, w innej pojawią się niezwykle rzadko. Kolejn
powinniście mieć co najmnie
egzemplarze pokémonów, kt
wijają się tylko przez w
Wtedy możecie obydwa od
ledze, a on odda Wam prz
nego pokémona. I każdy z
na tym zyska! Podczas
można wymienić tylko jedne
mona. Dlatego nie może
zamienić trzech. Wasz ko
może Was zmusić do wy
podstępnie wykraść W
nego pokémona.
następuje tylko wt
się na nią zgodzi
wierdzicie nacisk
cisk. Nie zapomi
bardzo silne p
które schwytaliście
które się zamieniliście, m
nie słuchać, jeśli nie ma
wiedniego orderu!



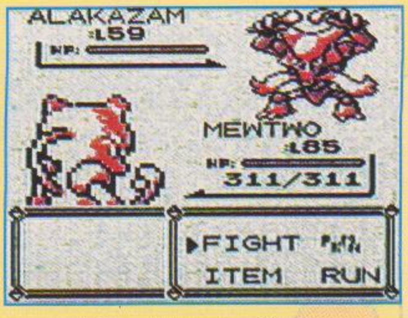
WALKA GIGANTÓW



Walka zaczęła się i wygra tylko ten, kto ma najlepsze pokémony!

Colloseum, do którego możecie wejść w klubie, to doskonała arena do walki gigantów! Zanim jednak zdecydujecie się na pojedynek z pokémonami kolegi, musicie mądrze zadecydować, jakie pokémony weźmiecie ze sobą. Powinniście strategicznie rozważyć różne elementy Waszych pokémonów i zastanowić się, czy są odpowiednio rozwinięte. W walce nie możecie wykorzystywać żadnych przedmiotów! Oznacza to, że raz pokonany pokémon nie może już uczestniczyć w grze.

Przygotowujcie się więc spokojnie i zanim zaczniecie, skorzystajcie jeszcze raz z serwisu w pokémonowym centrum. Tam przywraca się sprawność rannym i pokonanym pokémonom.

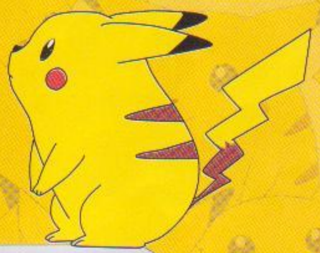


Wzmocnijcie swoje pokémony, zanim wejdziecie do koloseum.

SPECIAL PIKACHU EDITION

SUPER EKSTRA- EKSTRA ŻÓŁTA

Jeśli macie dwie Żółte Edycje w Game Boy i połączyliście je za pomocą uniwersalnego kabla Game Link, możecie wybrać nowe menu Colloseum 2. Tutaj zmierzycie się w trzech pucharach, które mają swoje własne reguły.



POKé - CUP

Tutaj możecie walczyć trzema pokémonami posiadającymi poziom 50-55. Suma poziomów trzech pokémonów nie powinna jednak przekroczyć 155 (niestety, pokémon Mew nie może wystąpić w tym pucharze!).

PIKA - CUP

Także w tym pucharze nie może wystąpić Mew. Możecie wykorzystać trzy pokémony o poziomach między 15 i 20. Suma poziomów trzech pokémonów nie powinna przekroczyć 50.

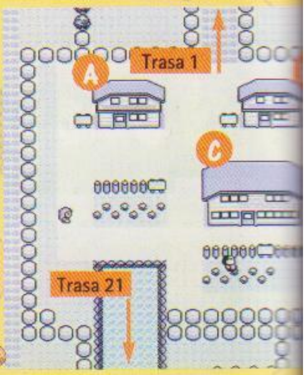
PETIT - CUP

Pokémony, które biorą udział w Petit-cup mogą mieć tylko 2 m wzrostu i ważyć 20 kilo. Mogą to być pokémony z poziomów od 25 do 30. Maksymalny łączny poziom drużyny składającej się z trzech pokémonów: 80! W tabeli możecie odczytać, jakie pokémony mogą być brane pod uwagę w tym pucharze.

# 01	BULBASAUR	# 39	JIGGLYPUFF	# 90	SHELLDER
# 04	CHARMANDER	# 41	ZUBAT	# 92	GASTLY
# 07	SQUIRTLE	# 43	ODDISH	# 98	KRABBY
# 10	CATERPIE	# 46	PARAS	# 100	VOLTORB
# 13	WEEDLE	# 50	DIGLETT	# 102	EXEGGCUTE
# 16	PIDGEY	# 52	MEOWTH	# 104	CUBONE
# 19	RATTATA	# 54	PSYDUCK	# 109	KOFFING
# 21	SPEAROW	# 58	GROWLITHE	# 116	HORSEA
# 23	EKANS	# 60	POLIWAG	# 118	GOLDEEN
# 25	PIKACHU	# 63	ABRA	# 129	MAGIKARP
# 27	SANDSHREW	# 66	MACHOP	# 132	DITTO
# 29	NIDORAN ♀	# 69	BELLSPROUT	# 133	EEVEE
# 32	NIDORAN ♂	# 74	GEODUDE	# 138	OMANYTE
# 35	CLEFAIRY	# 81	MAGNEMITE	# 140	KABUTO
# 37	VULPIX	# 83	FARFETCH'D	# 147	DRATINI

PALLET TOWN

Na pierwszy rzut oka Pallet Town wygląda jak wszystkie inne małe miejscowości. Pewnego dnia ta zapomniana wioska stanie się jednak znana, ponieważ to właśnie tu zacznie się Wasza podróż, która sprawi, że staniecie się najlepszymi na świecie pokémonowymi trenerami!



A Dom jest tam, gdzie serce.



Pożegnajcie się ze swoją mamą.

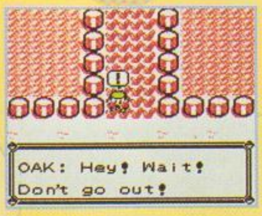
Zaczynacie przygodę w swoim przytulnym domu. Na piętrze sprawdźcie swój komputer i zabierzcie ze sobą napój, który tam znajdziecie. Pożegnajcie się szybko z mamą i bądźcie gotowi do odkrywania tajemnic pokémonowego świata!



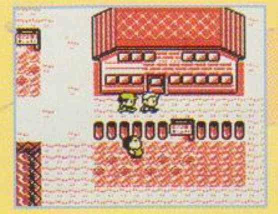
C Laboratorium Prof. Oak.



Jeśli zbadaliście miasto, udajcie się na północ do trasy 1. Gdy dojdziecie do traw, pojawi się Prof. Oak i poprosi Was, byście poszli z nim do laboratorium, gdzie Ash otrzyma swego pierwszego pokemona. Grając w Żółtej Edycji dostaniecie Pikachu, który pójdzie za Wami krok w krok i nie będzie chciał wejść do pokemonowej kuli. Grając w Niebieskiej lub Czerwonej Edycji możecie sami wybrać swego pierwszego pokemona: Balbasaur, Charmander lub Squirtle. Zanim opuścicie laboratorium, Gary wyzwie Was na pojedynek. Gdy przegracie, możecie odwiedzić mamę Asha, która zaopatrzy Was w świeżą energię!



Prof. Oak zatrzyma Was na peryferiach miasta...



...i zaprowadzi do swojego laboratorium.



Tam dostaniecie Waszego pierwszego pokémona.

B Dom Garego

Na szczęście Waszego przeciwnika Garego nie ma w domu i spotykacie tutaj je[go] siostrę. Gary nie cierpi Wa[s] ponieważ też chciałby zosta[ć] najlepszym na świecie pokémonowym trenerem. Ale jego siostra Was lubi! Wróćcie więc tutaj później, wte[dy] dostaniecie od niej bar[dzo] ważny, przydatny przedmiot.



Garego nie ma w dom[u]

Pierwszy pokémon Garego

SPECIAL PIKACHU EDITION

W Żółtej Edycji Gary zabierze wszystkie pokémonowe kule, które profesor Oak chciał dać Wam. Gary zacznie więc swoją podróż z pokémonem Eevee. Eevee może rozwinąć się w trzy różne pokémony: Vaporeon, Jolteon i Flareon. To, w ja[kiego po]kémona się zamieni, będzie [zależało] od przebiegu gry.



134 Vaporeon

Jeśli przegracie pojedynek z Garym w laboratorium Profesor Oak, może się zdarzyć, że Eevee zamieni się w pokémona Vaporeon (typ:woda).



135 Jolteon

Jeśli wygracie walkę z Garym w laboratorium Prof. Oak i na zachód od Viridian City, wtedy Eevee zamieni się w Jolteon - pokémona elektro.



136 Flareon

Jeśli wygracie poje[dynek z] Garym w laborato[rium Prof.] Oak, ale przegracie [walkę] na zachód od Viri[dian City,] wtedy Eevee zamie[ni się we] Flareon, pokémon[a]...



01 Bulbasaur™
Roślina / Trucizna

Bulbasaur łączy w sobie właściwości pokémona rośliny i trucizny. Pokémona roślinę rozpoznaje się już zwykle po wyglądzie, ponieważ posiada typowe cechy roślin (Bulbasaur nosi np. na plecach duże nasiona).



02 Ivysaur™
Roślina / trucizna

Jeśli tylko Bulbasaur osiągnie poziom 16, zamienia się w Ivysaur. Rozwinięte pokémony tego samego poziomu są z reguły silniejsze niż te, które wprawdzie osiągnęły ten sam poziom, ale których rozwój został zatrzymany.



03 Venusaur™
Roślina / trucizna

Czasem trudno jest przewidzieć, jak pokémon taki jak Venusaur, należący do różnych typów, sprawdzi się w walce. W grze typy mieszane należą jednak do najważniejszych i najbardziej wszechstronnych pokémonów.



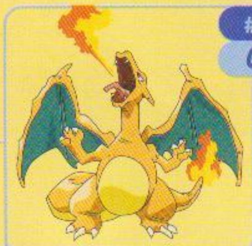
04 Charmander™
Ogień

Ten pokémon z płonącym czubkiem ogona stanowi prawdziwe wyzwanie nawet dla zaprawionych trenerów, ponieważ wymagany jest dłuższy trening, by osiągnął on wyższe poziomy.



05 Charmeleon™
Ogień

Zazwyczaj pokémony typu ogień, takie jak Charmeleon, mają przewagę nad pokémonami typu lód, ustępują jednak pokémonom typu woda.



06 Charizard™
Ogień / Lot

Jeśli Charmeleon osiągnie poziom 36, zamienia się w Charizarda. Jeśli zaczynacie swoją przygodę z Glumandą, może to się okazać trudniejsze, ale trud na pewno się opłaci.



07 Squirtle™
Woda

Squirtle może na początku wyglądać słodko i milutko, rozwija się jednak bardzo szybko w wyśmienitego wojownika.



08 Wartortle™
Woda

Wartortle czuje się w wodzie znacznie pewniej niż Squirtle. Jego duże uszy w kształcie wioseł pomagają mu w wodnych manewrach.



09 Blastoise™
Woda

Pod twardym pancerzem Blastoisea ukryte są dwie armaty, które z wielką siłą wyrzucają duże ilości wody.

TRASA 1



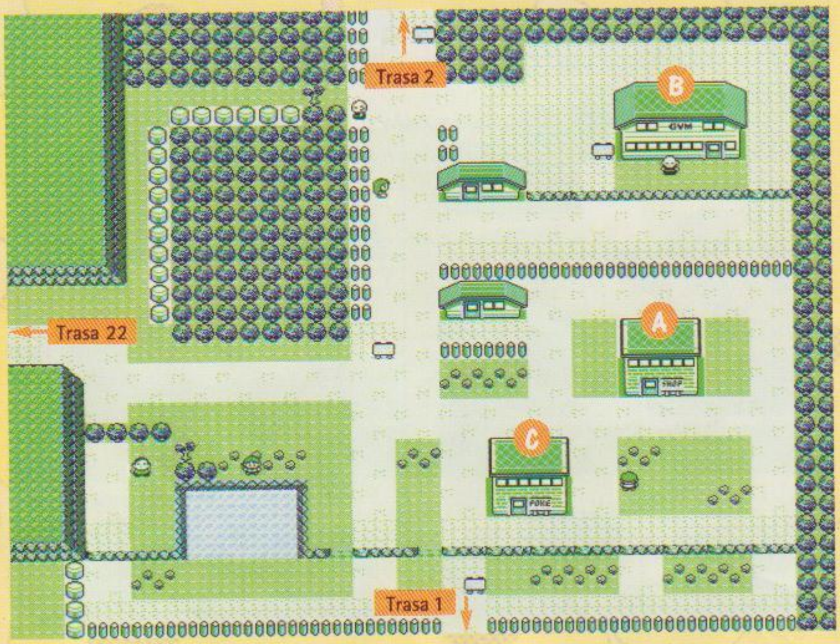
Opuśćcie Pallet Town, by wyruszyć na północ i trasą 1 dostać się do Viridian City. Jeśli po raz pierwszy jesteście na tej trasie, nie możecie jeszcze schwytać żadnego pokémona. Wykorzystajcie jednak podróż tą drogą, by w walkach rozwijać Waszego pokémona. Jeśli traficie na zbyt silnego pokémona, możecie zawsze wycofać się z walki za pomocą opcji ucieczka. Jeśli Wasz pokémon zostanie pokonany, możecie wyleczyć go u mamy lub w pokémonowym centrum w Viridian City.

Pidgey	często	często	często
Rattata	często	często	często



VIRIDIAN CITY

Viridian City nie jest raczej tym, co określa się jako duże miasto. Ale jest większe niż Pallet Town i znajdziecie tu nawet pokémonowe centrum. Pokémonowy supermarket w Viridian City ma bardzo duży wybór uzdrawiających napoi oraz pożytecznych przedmiotów i oferuje bezpłatny dowóz do domu. Najlepiej sami obejrzyjcie spokojnie całą ofertę!



A Serwis dosta

Kiedy wejdziecie do pokéman supermarketu w Viridian City, dawca zapyta Was, czy mogli dostarczyć paczkę Prof. Oak wiadczcie mu tę przysługę, staniecie od profesora ważny deks. Kiedy wrócicie do Pallet odwiedźcie także siostrę która da Wam mapę.



Zanieście paczkę do Prof. Oak

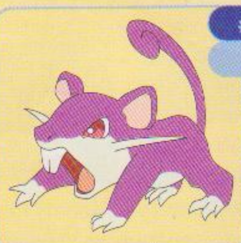


....żeby dostać pokédeks



#16 Pidgey™
Normalny/ Lot

Pidgey jest pokémonem, którego możecie odkryć w bardzo różnych miejscach. Należy do typu lot i normalny. Broniąc się oślepia potencjalnych przeciwników, wzbijając skrzydłami tumany piasku.



#19 Rattata™
Normalny

Kolejnym, często występującym pokémonem jest Rattata. Broni się za pomocą swoich ostrych jak nóż zębów. Mimo dzikiego, zaczepno-wesołego wyglądu dzieli swój rewir, przeważnie pokojowo z Pidgey.



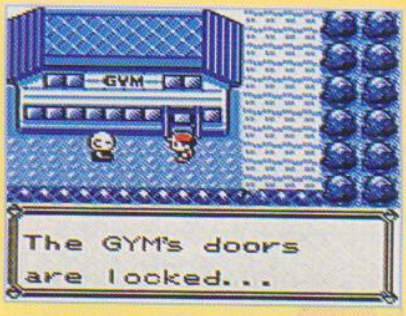
#122 Mr. M

innymi także Mr. Mime, nie mimo że wzrasta ich poziom Jednak w miarę zdobywania Mr. Mime staje się coraz silniejsz się również jego psychiczne zdol

B Przerwa na obiad?

Pokémonowa arena to zazwyczaj miejsce, gdzie trenerzy ćwiczą ze swoimi pokémonami i przeprowadzają próbne walki. Dziwnym trafem arena jest pusta. W tej chwili nic nie zdziałacie, dlatego najlepiej wrócić tutaj później.

Generalnie obowiązuje taka zasada: w miastach, do których traficie podczas gry, musicie wyzwać na pojedynek miejscowego szefa areny i zwyciężyć go. Wtedy otrzymacie jeden z upragnionych orderów pokémonowej ligi, mnóstwo pieniędzy i wiele innych, cennych nagród rzeczowych w postaci pomocnych TM. Zresztą, wiele miast możecie opuścić i tak dopiero wówczas, kiedy zwyciężycie miejscowego szefa pokémonowej areny!



Drzwi do miejscowej areny są na razie zamknięte.

Pokémonowy market

pokémonowa kula	200
napój	300
odtrutka	100
parauzdrawiacz	200
ognisty uzdrawiacz	250

C Pokémonowe Centrum



Pokémonowy klub kablowy

W pokémonowym klubie kablowym możecie wymienić swoje pokémony z przyjaciółmi lub się z nimi zmierzyć. Jeśli chcecie wybrać taką opcję, należy połączyć dwa Game Boys za pomocą kabla Game Link z modułem pokémonów.

Jeśli w pojedynkach z innymi trenerami lub w walce przeciwko dzikim pokémonom Wasze pokémony odniosą obrażenia, otrzymacie tutaj pomoc lekarską, jak również inne świadczenia. Prawie w każdym mieście jest filia pokémonowego centrum – czynna całą dobę przez siedem dni w tygodniu!

Pokémonowe centrum

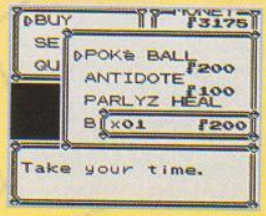
W pokémonowym centrum możecie całkowicie uzdrowić Wasze pokémony oraz usunąć negatywne zmiany stanu (takie, jak: zatrucia, sen, paraliż). Można tu wyleczyć równocześnie 6 pokémonów. Szczególnie korzystne jest to, że usługi te nic Was nie kosztują!

PC i sieć

Za pomocą komputera, który można znaleźć w każdym pokémonowym centrum, możecie dostać się do trzech sieci: Waszego komputera w domu, komputera Prof. Oak oraz trzeciej tajemniczej osoby, na początek powiedzmy „Czyjegoś komputera". Jest to bardzo praktyczne, ponieważ ilość pokémonów i przedmiotów, które możecie mieć przy sobie, jest ograniczona. Wykorzystajcie więc „Czyjś PC", żeby odłożyć pokémony, a swój własny komputer, żeby magazynować przedmioty. W razie potrzeby możecie przywołać te przedmioty i pokémony właśnie w pokémonowym centrum i to niezależnie od tego, w jakim mieście się znajdujecie. Żeby otrzymać ocenę swoich dotychczasowych osiągnięć, musicie wybrać komputer Profesora Oak.

Z powrotem na start!

Podczas Waszej pierwszej wizyty w Viridian drogę na północ zablokuje Wam złośliwy, stary mężczyzna. Najpierw odbierzcie więc paczkę z supermarketu i oddajcie ją Prof. Oak. Kiedy potem wrócicie w to miejsce, stary mężczyzna już Was przepuści. Teraz możecie wreszcie kupić w supermarkecie kilka pokémonowych kul i ewentualnie odtrutkę, by dalej udać się trasą 2 do Lasu Viridian.



Dopiero kiedy dostarczycie paczkę, możecie zrobić zakupy w supermarkecie!

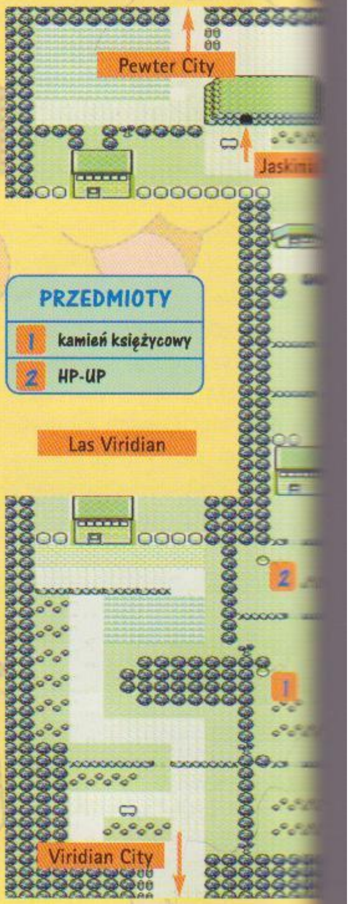
TRASA 2



Powoli nadszedł czas, by zająć się wreszcie Waszą karierą pokémonowego trenera! Jeśli jeszcze szukacie Pidgey czy Rattata, powinniście najpierw ponownie przejść do trasy 1, ponieważ one właśnie tutaj najczęściej występują.

Na trasie 2 odkryjecie takie pokémony, jak Weedle, Caterpie, Metapod i Kakuna, przy czym Wasz łup w Lesie Viridian będzie większy. Nie zapominajcie nigdy, że mimo dużej różnorodności gatunków musicie najpierw osłabić w walce dziko żyjące pokémony, zanim spróbujecie je schwytać. Jeśli pokémon, którego chcecie złapać, będzie wystarczająco silny, może wymknąć się z pokémonowej kuli!

Pidgey	często	często	często
Rattata	często	często	często
Caterpie	----	----	rzadko
Weedle	----	rzadko	----
Nidoran ♀	rzadko	----	----
Nidoran ♂	rzadko	----	----



PRZEDMIOTY

1	kamień księżycowy
2	HP-UP

Krzaczasta blokada

Na skraju trasy 2, a także później, na pewno zwrócicie uwagę na kilka dziwnych krzaków na obrzeżach drogi. Na razie nie macie jeszcze możliwości, żeby je usunąć, ale w trakcie gry możecie nauczyć jednego z pokémonów, jak je wyciąć. W ten sposób bez problemu się ich pozbędziecie.



Te krzewy usuniecie dzięki umiejętności cięcia.

22

LAS VIRIDIAN



Trasa 2 to najbardziej uczęszczana droga pomiędzy Viridian City i Pewter City. Prowadzi przez duży rezer-
at, zwany Lasem Viridian. Na tym
ie aż roi się od pokémonów i
Są oni tutaj po to, żeby
pokémony do swojej
walki z innymi tre-

też jest kilku
cie ich na
poké-
edą

ch

Pidgey j…
odkryć w b…
typu lot i…
potencjalnych…
dłami tumany p…

Dopiero kiedy dostarczycie paczkę, możecie zrobić zakupy w supermarkecie!

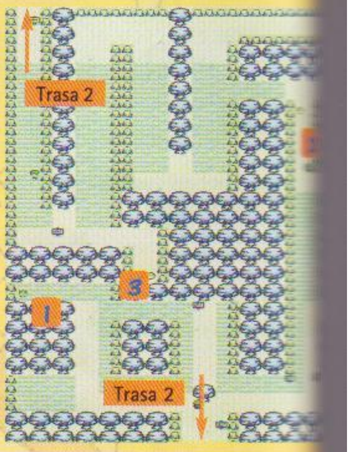
PRZEDMIOTY

1	pokémonowa kula
2	odtrutka / napój
3	napój



25
Pikachu™
Elektro

Ten pokémon podobny jest do myszki i należy do najbardziej pożądanych. Uważajcie, żeby nie zgromadzić zbyt dużo tych istot, ponieważ ich połączona energia elektryczna może wywołać błyskawice, a nawet burze w okolicy.



Weedle	----	często	[illegible]
Kakuna	----	często	[illegible]
Metapod	często	rzadko	[illegible]
Caterpie	często	rzadko	[illegible]
Pikachu	----	rzadko	[illegible]
Pidgey	rzadko	----	[illegible]
Pidgeotto	rzadko	----	[illegible]





#13 Weedle™

chrząszcz / trucizna

Wprawdzie Weedle posiada tylko dwa różne ataki, ale jego żądło jest bardzo trujące, a strzał na krótko unieruchamia przeciwnika.



#14 Kakuna™

chrząszcz / trucizna

Kakuna prawie w ogóle nie może się poruszać i dlatego też nie dysponuje żadnymi atakami. Jedyna umiejętność, jaką posiada, to utwardzanie, przez co jego ochronny pancerz staje się twardy jak kamień.



#15 Beedrill™

chrząszcz / trucizna

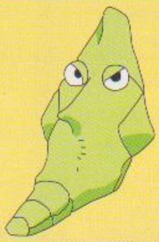
Kiedy Kakuna osiągnie poziom 10, przemienia się w bardziej skutecznego Beedrilla. Potem Beedrill opanuje takie ataki, jak podwójna igła czy rakieta igłowa.



#10 Caterpie™

Chrząszcz

Kiedy Caterpie osiągnie poziom 7, rozwija się w prawie nieruchomego Metapoda. Jeśli chcecie zatrzymać rozwój Waszego pokémona, musicie nacisnąć przycisk B, zanim przemiana się zakończy.



#11 Metapod™

Chrząszcz

Metapod, podobnie jak Kakuna, znajduje się w stanie przejściowym i nie utrzyma długo tej formy.

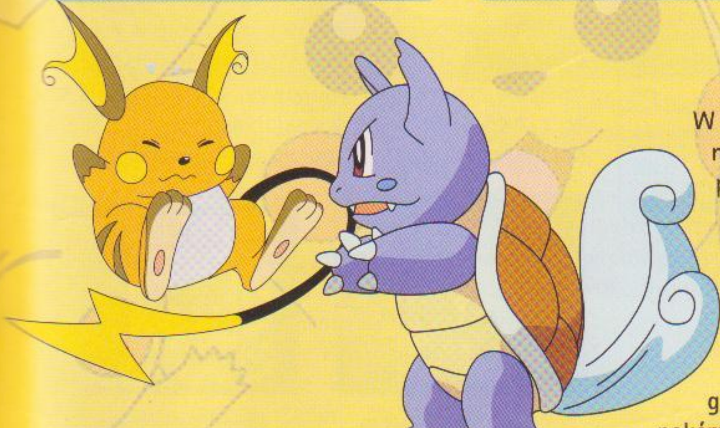


#12 Butterfree™

Chrząszcz / Lot

Zdolność latania daje Butterfree – w porównaniu do większości innych pokémonów – dużo większe możliwości opanowania ataków i umiejętności.





Walki trenerów

W trakcie Waszej podróży często napotkacie obcych trenerów. Skoro tylko Was dojrzą, zostaniecie wyzwani na pojedynek.

Każdy trener ma ze sobą od jednego do sześciu pokémonów i nie można uciec przed walką treningową. Bądźcie więc zawsze przygotowani na długotrwałe starcie! Nie zapomnijcie przy tym, że oswojone przez trenerów pokémony są zawsze silniejsze niż pokémony wolno żyjące tego samego poziomu. Musicie więc być gotowi na wszystko i miejcie ze sobą zawsze sześć pokémonów!



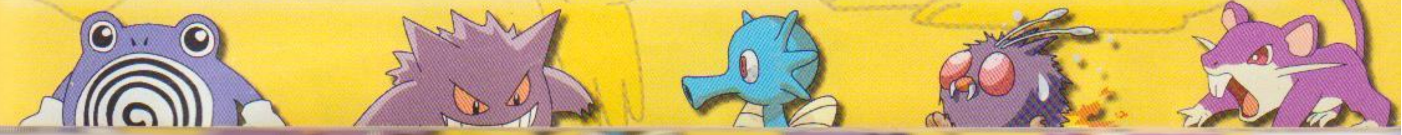
W różnych częściach kraju....



...napotkacie różnych trenerów...



...z bardzo różnymi pokémonami.

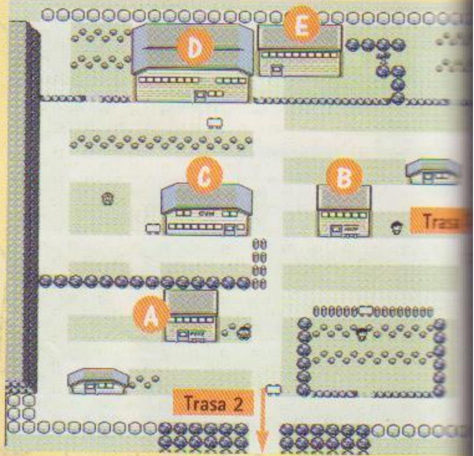


PEWTER CITY



Teraz naprawdę zaczyna się Wasza podróż! Najpierw udacie się do Pewter City. Tutaj, oprócz wielu innych osobliwości, jest także pokémonowa arena. Tu macie wreszcie szansę dołączenia do pokémonowej ligi, zdobywając pierwszy order i w ten sposób zyskując miano pokémonowego trenera!

Macie już za sobą długą drogę, jeśli z sennej Pallet Town dotarliście właśnie tutaj. Najpierw więc odpocznijcie trochę, wyleczcie swoje pokémony w miejscowym centrum pokémonowym i obejrzyjcie zabytki Pewter City. Mieszkańcy mogą udzielić Wam cennych wskazówek, porozmawiajcie więc ze wszystkimi, zanim opuścicie miasto! Droga na zachód (trasa 3) zablokowana jest przez kilku trenerów, którzy przepuszczą Was dopiero wtedy, gdy zwyciężycie Brock na miejscowej arenie. Ponieważ to nie będzie takie łatwe, powinniście wytrenować Wasze pokémony co najmniej do poziomu 14. Jeśli wymagają one jeszcze treningu, zawróćcie do Lasu Viridian, gdzie w walce mogą zdobyć potrzebne doświadczenie.



A Pokémonowe centrum

B Pokémonowy supermarket

Pokémonowy supermarket	
pokémonowa kula	200
napój	300
lina do ucieczki	550
odtrutka	100
ognisty uzdrawiacz	250
orzeźwiacz	200
parauzdrawiacz	200

C Pokémonowa arena w Marmoria City

Na każdej arenie jest szef oraz jeden lub więcej trenerów.

Zresztą: zanim zaczniecie walczyć przeciwko szefowi areny, powinniście najpierw pokonać pozostałych trenerów, ponieważ jeśli zwyciężycie szefa, pozostali nie będą Was już atakować.

D Pokaz skamieniałoś

Od niedawna prezentowana jest w muzeum w P City wystawa rzadkich pokémonowych skam łości. Są nawet tacy naukowcy, którzy tw że z tych skamieniałości sklonowali żywe mony. Jednak eksperci mocno w to powątpi



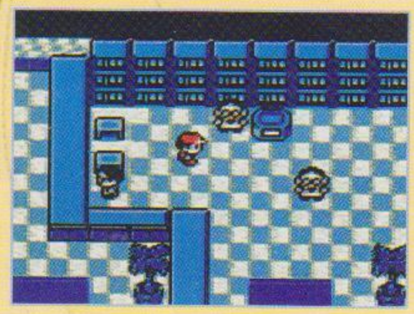
W muzeum pokazywane są ...



... skamieniałości pokémon

E Tajemne laboratorium

Obok wejścia do muzeum zo jeszcze jedne drzwi. Tam je możecie jeszcze wejść, poniew z Waszych pokémonów nie o umiejętności cięcia. HM, któr bujecie, by się tego naucz dziecie w dalszej grze.



W tajemnym laboratorium otrzymacie ....



... znalezisko z zamierzchłych czasów.

Szef areny

BROCK

Pokémonowa liga to związek najlepszych trenerów. Jeśli uda Wam się pokonać Brock, wprowadzi Was do ligi i przekaże w dowód zwycięstwa skalny order, a w nagrodę TM 34.

Dzięki orderowi wzmocnią się trochę Wasze pokémony, a wszystkie do poziomu 20 będą słuchały Waszych poleceń.

Za pomocą TM 34 możecie nauczyć Wasze pokémony cierpliwości. Dzięki niej mogą znosić zadawane im ciosy przez dwie, trzy rundy, by potem wymierzyć je podwójnie. Jeśli na początku u



prof. Eicha zdecydowaliście się na pokémona ognia Charmander lub otrzymaliście w Żółtej Edycji Pikachu, musicie przygotować się na długą, zaciekłą walkę, ponieważ Brock wprowadzi dwa pokémony – kamienie. Dużo łatwiej będzie, jeśli na początku zdecydujecie się na Bulbasaur lub Squirtle!

PRZECIWNICY	Geodude	■ (żółta)	Poziom 10
		■ ■ (czerwona, niebieska)	Poziom 12
	Onix	■ (żółta)	Poziom 12
		■ ■ (czerwona, niebieska)	Poziom 14
NAGRODY	Order Skalny		
	TM 34		

TRASA 3

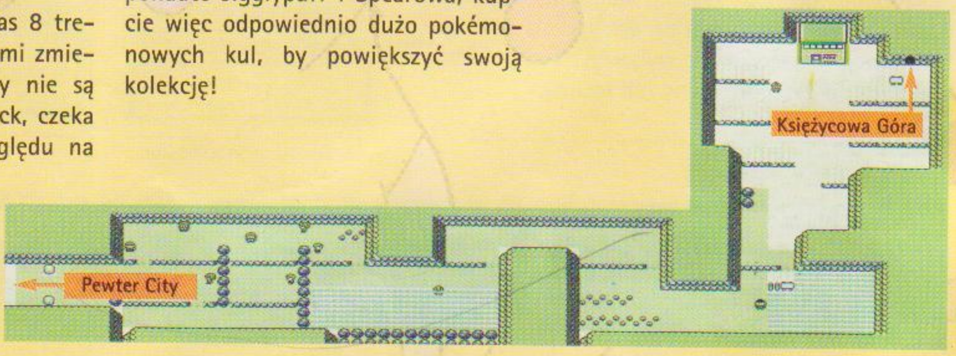


Pokonując Brock mogliście się wykazać jako początkujący trenerzy. Od tej pory także inni trenerzy uznają Was i Wasze pokémony za godnych przeciwników!

Na trasie 3 czyha na Was 8 trenerów, którzy chcą się z Wami zmierzyć. Chociaż ich pokémony nie są tak silne, jak pokémony Brock, czeka Was trudne zadanie ze względu na liczbę przeciwników. Zanim dotrzecie do wejścia na Księżycową Górę, Wasze pokémony będą prawdopodobnie potrzebowały pomocy medycznej. Na szczęście w pobliżu znajduje się pokémonowe centrum.

Na trasie 3 możecie wypatrzyć ponadto Jigglypuff i Spearowa, kupcie więc odpowiednio dużo pokémonowych kul, by powiększyć swoją kolekcję!

	■ (żółta)	■ (czerwona)	■ (niebieska)
Pidgey	----	często	często
Spearow	często	często	często
Jigglypuff	----	rzadko	rzadko
Rattata	rzadko	----	----
Sandshrew	rzadko	----	----
Mankey	często	----	----





Za 500 możecie tutaj kupić Magikarpa.

Cudowna rybka?

W pokémonowym centrum (na lewo od wejścia na Księżycową Górę) spotkacie wędrującego handlarza. Na pewno zaproponuje Wam pozorny interes życia – ale dobrze się zastanówcie, czy sami później nie powinniście złowić Magikarpa...

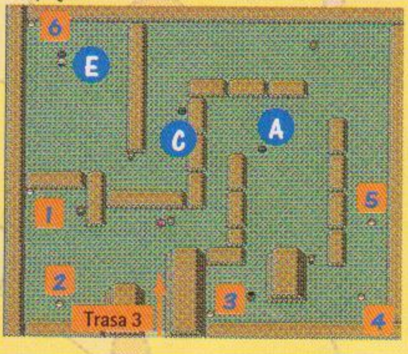
KSIĘŻYCOWA GÓRA



We wnętrzu Księżycowej Góry możecie znaleźć kilka nowych pokémonów oraz członków drużyny Rocket. Trenerzy drużyny Rocket najwyraźniej upatrzyli sobie kilka pokémonowych skamieniałości, ukrytych gdzieś w Księżycowej Górze. Musicie udaremnić ich plan i nie dopuścić, by te rzadkie, prehistoryczne okazy trafiły w ich ręce!

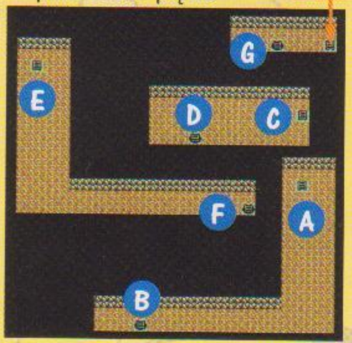
PRZEDMIOTY			
1	napój	5	lina d…
2	TM 12	6	księży…
3	napój	7	TM 01
4	specjalny cukierek	8	HP-UP

1. piętro



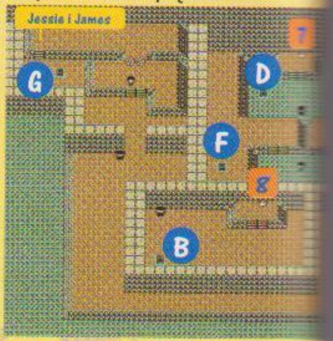
Zubat	często	często	często
Geodude	często	często	często
Paras	- - - -	rzadko	rzadko
Clefairy	rzadko	rzadko	rzadko
Sandshrew	rzadko	- - - -	- - - -

1. podziemne piętro



Zubat	często	często	często
Geodude	rzadko	często	często
Paras	rzadko	rzadko	rzadko
Clefairy	rzadko	rzadko	rzadko

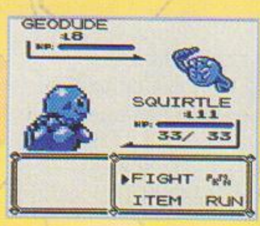
2. podziemne piętro



Zubat	często	często	[illegible]
Geodude	często	często	[illegible]
Paras	często	rzadko	[illegible]
Clefairy	rzadko	rzadko	[illegible]

Problemy z Geodudeem?

Twarda jak kamień skóra Geodudea chroni go przed licznymi atakami, ale utrudnia także dołączenie go do Waszej kolekcji. Największe szanse macie wtedy, gdy do schwytania tego gruboskórnego przeciwnika wykorzystacie pokémony należące do kategorii wody lub rośliny.



Dla Squirtle albo Bulbasaur...



...Geodude to żaden problem

21 Spearow™

Normalny / Lot



Ten pokémon jest wprawdzie na zewnątrz podobny do spokojnego Pidgey, ma jednak bardziej zadziorny charakter. W pojedynku między Pidgey i Spearow prawdopodobnie zwyciężyłby Spearow.

41 Zubat™

Trucizna / Lot



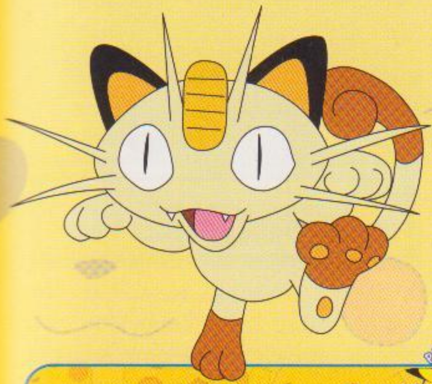
Zubat nie ma oczu. Żeby poradzić sobie w absolutnych ciemnościach Księżycowej Góry, wykorzystuje bardzo przemyślany system radarowy. Za pomocą ataku wysysania krwi zabiera przeciwnikowi energię i tym samym odświeża swoją.

39 Jigglyp…



Śpiew… puff może uśpić nawet najmocniejsz… mona, którego następnie Jigglypuff … atakiem wagowym. Nie dajcie się … jego słodkim i kochanym wyglądem… być dla przeciwnika poważnym prob…





35 Clefairy™

Normalny



Żeby znaleźć Clefairy, będziecie musieli długo i wytrwale szukać. Poza terenem Księżycowej Góry można go znaleźć jeszcze w dwóch innych miejscach. Póki tu jesteście, spróbujcie więc schwytać jednego!

36 Clefable™

Normalny



Kiedy Clefairy zamieni się w Clefable, nie jest już w stanie o własnych siłach opanować ataków ani umiejętności. Jednak wykorzystując TM lub HM można go jeszcze czegoś nauczyć.





Jessie i James

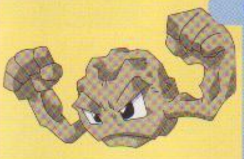
W Żółtej Edycji pojawia się drużyna Rocket – ciesząca się niedobrą sławą, podobnie jak w telewizyjnym serialu – by odebrać Wam skamieniałości, które dopiero co dostaliście. Zanim opuścicie Księżycową Górę, będziecie musieli więc stoczyć z nimi pojedynek. Wprawdzie nie będziecie posiadać jeszcze zbyt wielu pokémonów, ale proponujemy Wam wystawić Mankey przeciwko Meowth z drużyny Rocket. Potem powinniście wykorzystać atak konfuzji Butterfreesa, by wykluczyć Koffinga i Ekansa.



	# 23 Ekans	Poziom 14
	# 52 Meowth	Poziom 14
	# 109 Koffing	Poziom 14

74 Geodude™

Kamień / Ziemia



Geodudea znajdziecie przeważnie w górach albo na żwirowiskach. Porusza się tylko wtedy, kiedy mu się przeszkodzi. A zdarza się to dość często, ponieważ łatwo go pomylić ze skalnym odłamkiem lub dużym kamieniem.

75 Graveler™

Kamień / Ziemia



Kiedy tylko Geodude osiągnie poziom 25, zamienia się w Graveler. W trakcie rozwoju tworzą się liczne warstwy popękanych łusek. Łuski odpadają w walce, ale są natychmiast uzupełniane.

76 Golem™

Kamień / Ziemia



Golem jest zazwyczaj dużo większy niż Geodude i Graveler. Bardzo trudno go rozzłościć, ale kiedy już wpadnie w szał walki, trudno go zatrzymać.





#46
Paras™
Chrząszcz / Roślina

Elementy klas, które Paras łączy w sobie, można rozpoznać po jego szczypcach oraz wyrastających na plecach grzybach. Dzięki temu może wyrzucać zarodniki paraliżujące prawie każdego przeciwnika.

Ele, mele, dudki!

Jeśli pokonacie zwolennika drużyny Rocket przy wyjściu z Księżycowej Góry, pozwoli Wam wybrać jedną z dwóch skamieniałość, które tam zobaczycie. Możecie zatrzymać tylko jedną skamieniałość, ale nie ma znaczenia, na którą się zdecydujecie...

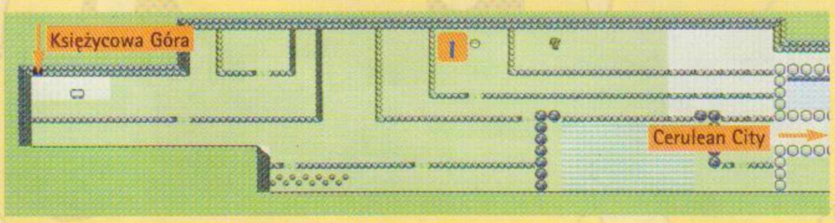


Męka wyboru

TRASA 4



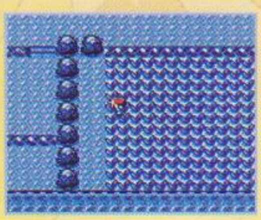
Po uciążliwej wędrówce przez Księżycową Górę trasa 4 wyda Wam się spacerkiem po parku. Nie ma tu żadnych, czekających na Was trenerów i tylko w jednym ograniczonym rejonie żyją dzikie pokémony. Zanim udacie się w dalszą drogę do Cerulean City, zaopatrzcie się w TM 04. Kiedy dotrzecie do Azurii, zostaniecie tam, aż pokonacie Misty na miejscowej pokémonowej arenie i dostaniecie od Billego bilet na statek.



PRZEDMIOTY
1 TM 04

Bez powrotu!

Kiedy przeskoczycie przez kraniec równiny, utkniecie w Cerulean City. Jeśli musicie jeszcze wytrenować swoje pokémony, by wygrać z Misty, możecie przeprowadzić kilka walk treningowych na polu przed miastem oraz odkryć kilka gatunków pokémonów – dlatego koniecznie tam idźcie!



(Na początku) nie ma drogi powrotnej...



23
E

Ekans jest cichym, ale bardzo nie myśliwym. Żywi się głównie ja Spearowa. Potrafi połknąć takie ja skorupką.

Rattata	rzadko	często
Spearow	często	często
Ekans	----	rzadko
Sandshrew	rzadko	----
Mankey	często	----



27
Sands

W zależności od edycji, jaką posia zamienić się z kolegą, żeby dołącz kolekcji Ekansa lub Sandshrewa. nie pojawia się Ekans, natomiast Sandshrew.

CERULEAN CITY

Wprawdzie jesteście uwięzieni w Cerulean, ale przynajmniej w pięknym mieście. Nie znajdziecie tutaj zbyt wielu pokémonów, ale w walkach z Misty i Gary możecie wytrenować te, które już posiadacie.



A Drogi rower!

W sklepie rowerowym w Cerulean City jest duży wybór , ale kiedy zapytacie o cenę mocno się zdziwicie: 1.000.000 – to zdecydowanie za dużo! Musicie wykazać trochę cierpliwości, później na pewno nadarzy się okazja, żeby taniej dostać ten szybki środek transportu.



Jeszcze nie możecie sobie pozwolić na ten rower.

B Droga do wolności!

W tej chwili ten dom jest zamknięty i strzeżony przez policjanta. Cóż tu się mogło wydarzyć? Po wizycie u Billa w domku na wybrzeżu, powinniście koniecznie jeszcze raz tutaj przyjść. Wtedy będziecie mogli wykorzystać tylne przejście i opuścić miasto.



To jest droga do wolności!

C Arena – basen

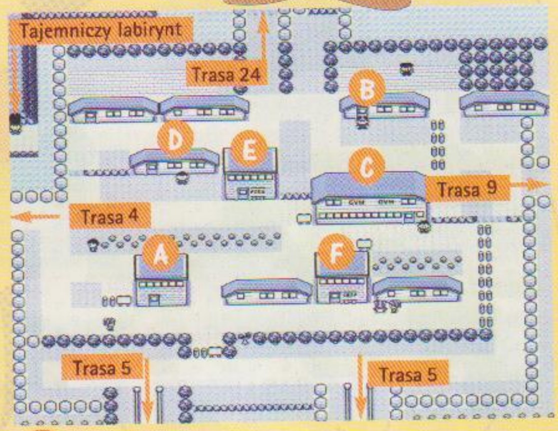
Ta miejscowa pokémonowa arena podobna jest bardziej do publicznego basenu niż centrum treningowego. Ale czeka tu na Was prawdziwe wyzwanie: tutejsi trenerzy posiadają wodne pokémony i jeśli Wasze są podatne na ataki wodne, to w tym starciu z łatwością przepadniecie! Kiedy pokonacie dwóch trenerów, w tylnej części basenu będzie na Was czekać Misty, szefowa pokémonowej areny.



Ta arena podobna jest raczej do basenu....

D Handel wymienny

W tym domu mieszka kolekcjoner pokémonów, który do uzupełnienia swojej kolekcji koniecznie potrzebuje Poliwhirl. Jeśli przyniesiecie mu tego pokémona, dostaniecie w zamian Jynx. Jednak Poliwhirl możecie znaleźć dopiero znacznie później (w tym czasie nie zapomnijcie, gdzie macie go dostarczyć). Najlepiej złapcie dwa egzemplarze Poliwhirl, żeby jednego zatrzymać, a drugiego wymienić na Jynx!



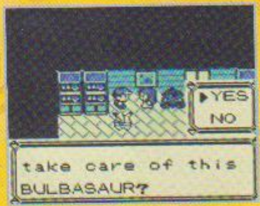
E Pokémonowe centrum

F Pokémonowy supermarket

Weźcie sobie Bulbasaur!

SPECIAL PIKACHU EDITION

W Żółtej Edycji możecie dostać w tym domu Bulbasaur (punkt D na mapie). Warunkiem jest jednak to, żeby Wasz Pikachu był zadowolony i świetnie się z Wami rozumiał (W Czerwonej albo Niebieskiej Edycji mieszka tu kolekcjoner pokémonów!).



Pokémonowy supermarket	
Pokémonowa kula	200
Napój	300
Lina do ucieczki	550
Ochrona	350
Odtrutka	100
Ognisty uzdrawiacz	250
Rozbudzacz	200
parauzdrawiacz	200

#124
Jynx™
Lód / psycho



Jynx łączy w sobie dwa typy elementów, które rzadko spotyka się w takiej kombinacji: lód i psycho. Inną niezwykłą cechą Jynx jest to, że się nie rozwija.

Szefowa areny

Misty



Misty, podobnie jak dwóch innych trenerów na pokémonowej arenie, preferuje wodne pokémony. Zapewni Wam ciężką walkę atakując za pomocą Staryu i Starmie. Bulbasaur (prawdopodobnie już zamieniony w Ivysaur) ma największe szanse w starciu z pokémonami Misty. Jeśli na początku nie zdecydowaliście się na Bulbasaur, powinniście wprowadzić do walki innego pokémona roślinę lub elektro.

Jeśli uda Wam się pokonać Misty, dostaniecie od niej order – źródło oraz TM 11. Dzięki orderowi zyskacie posłuszeństwo pokémonów maksymalnie do poziomu 30. TM 11 możecie wykorzystać, żeby nauczyć jednego z pokémonów umiejętności bulgoczącego promienia. Poza tym możecie teraz także użyć sekatora.



PRZECIWNICY		
Staryu	■ Poziom 18	■■ Poziom 18
Starmie	■ Poziom 21	■■ Poziom 21

NAGRODY
Nagrody order – źródło
TM 11

Tajemniczy labi[illegible]

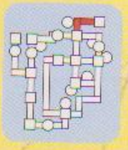
Przemierzając Cerulean City [illegible] zwrócicie uwagę w zachodn[illegible] miasta na wejście do jaski[illegible] żone przez ubranego [illegible] mężczyznę. W tej chwili nie [illegible] jeszcze dostać się do środka. [illegible] pod koniec Waszej przygody [illegible] cie mogli tam wrócić i [illegible] tajemniczego labiryntu.



Do tej jaskini możecie wejść dopiero pod koniec gry.

TRASA 24 & 25

Jeśli pokonaliście już Misty i jej współtowarzyszy, możecie wreszcie opuścić Cerulean City i udać się na północ. Ale na moście czekają na Was kolejne wyzwania: Najpierw pojawi się Wasz odwieczny konkurent Gary i wyzwie Was na pojedynek. Jeśli wygracie tę walkę, zobaczycie, że most jest oblężony zwolennikami drużyny Rocket, która zrobi wszystko, by przeszkodzić Wam w dalszej podróży! Potem na moście pojawi się



sześciu trener[illegible] swoimi poké[illegible] Jeśli uda Wam [illegible] pokonać, dostan[illegible] nagrodę cenny nugget!

Idźcie drogą na Wschód. [illegible] domku na wybrzeżu odwied[illegible] znanego pokémonowego fach[illegible]



W Żółtej Edycji stoi tu człowiek, który podaruje Wam Charmander. Przyznał, że jest złym trenerem i dlatego przekazuje Wam swojego pokémona. Teraz macie wreszcie w swojej kolekcji ognistego pokémona!

Trasa 24

Caterpie	■ ----	■ ----	■ [illegible]
Metapod	■ ----	■ ----	■ [illegible]
Weedle	■ ----	■ często	■ [illegible]
Kakuna	■ ----	■ często	■ [illegible]
Pidgey	■ często	■ często	■ [illegible]
Pidgeotto	■ rzadko	■ ----	■ [illegible]
Abra	■ ----	■ rzadko	■ [illegible]
Oddish	■ często	■ rzadko	■ [illegible]
Venonat	■ rzadko	■ ----	■ [illegible]
Bellsprout	■ często	■ ----	■ [illegible]

Gary



Wasz stary arcyrywal Gary dobrze wytrenował swoje pokémony i uzupełnił swoją kolekcję o nowe egzemplarze. W Żółtej Edycji drużyna Garego składa się głównie z typu: normalny. Oczywiście wyjątki potwierdzają regułę: Gary ma także Spearowa (normalny / lot) i Sandshrewa (ziemia). W starciu z silną grupą Garego powinniście wykorzystać Bulbasaura, którego dostaliście w Cerulean City. Jeśli nie posiadacie jeszcze Bulbasaura, możecie zastosować pokémona elektro – Pikachu.

#21 Spearow	Poziom 18
#27Sandshrew	Poziom 15
#19 Rattata	Poziom 15
#133 Eevee	Poziom 17

Trasa 24 i 25

PRZEDMIOTY
1 TM 45
2 TM 19

Trasa 25

Caterpie	----	rzadko	często
Metapod	----	rzadko	często
Weedle	----	często	rzadko
Kakuna	----	często	rzadko
Pidgey	często	często	często
Pidgeotto	rzadko	----	----
Abra	----	rzadko	rzadko
Oddish	często	----	----
Venonat	rzadko	często	często
Bellsprout	często	----	rzadko

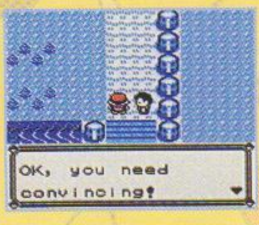
#43 Oddish™
Roślina/ trucizna



Oddish jest pokémonem łączącym elementy rośliny i trucizny. Oddish zniecziula lub zatruwa swoich przeciwników, by potem za pomocą ataku absorpcji wyssać im energię.

Walka na moście

Po spotkaniu na Księżycowej Górze drużyna Rocket zwraca na Was szczególną uwagę. Teraz czekają na Was na moście prowadzącym z Cerulean City na północ. Jeśli uda Wam się pokonać wszystkich sześciu łobuzów, będą namawiać Was do przystąpienia do ich drużyny. Ale tu się pomylili: uczciwy trener nigdy nie przyjąłby takiej propozycji, nieprawdaż?



Drużyna Rocket wyciąga swoje asy.



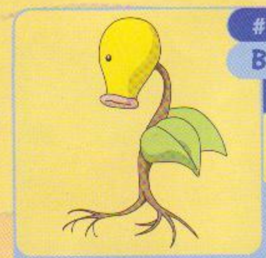
DOM NA WYBRZEŻU

Najpierw pojawia się puste pomieszczenie w domu na wybrzeżu. Ale gdy porozmawiacie z pokémonem... Dowiecie się, że nie chodzi tu o pokémona, ale o Billa, słynnego kolekcjonera pokémonów. Jego geny zostały wymieszane na skutek nieudanej teleportacji z genami pokémona. Pomóżcie mu cofnąć ten proces, a dostaniecie bilet na statek S.S. Anne (który zakotwiczył w Vermilion City). Jeśli na krótko opuścicie dom Billa i zaraz tam wrócicie, w komputerze Billa znajdziecie informacje o czterech rzadkich pokémonach.



Bill uwielbia Pokémona.

#69 Bellsprout™
Roślina/ trucizna



Bellsprout wykorzystuje w walce najczęściej atak wzrostu. Ta umiejętność zwiększa specjalną wartość Bellsprout, przez co jego ataki są silniejsze. Inteligentny trener atakuje Bellsprout swoim najmocniejszym pokémonem i najsilniejszym atakiem.

#63 Abra™
Psycho



Abra nie opanuje samodzielnie ataków, musicie go ich nauczyć. Zdolność telepatycznej ucieczki z trudnych sytuacji utrudnia polowanie na tego pokémona. Kiedy go schwytacie, spróbujcie natychmiast sparaliżować.

TRASA 5





Trasa 5 and 6

Pidgey	często	często	często
Pidgeotto	rzadko	- - - -	- - - -
Rattata	często	- - - -	- - - -
Jigglypuff	rzadko	- - - -	- - - -
Oddish	- - - -	często	- - - -
Meowth	- - - -	- - - -	rzadko
Mankey	- - - -	rzadko	- - - -
Abra	rzadko	- - - -	- - - -
Bellsprout	- - - -	- - - -	często

Po wizycie u Billego powinniście wrócić do Cerulean City. Teraz możecie wejść do zamkniętego wcześniej domu, a następnie wyjść stamtąd przez dziurę w tylnej ścianie. Kiedy schwytacie już odpowiedzialnego za spustoszenia (otrzymacie od niego potrzebne TM 28), udajcie się ścieżką na południe, do trasy 5. Wprawdzie droga przez Saffron City jest zablokowana, ale możecie skorzystać z okrężnej drogi przejściem podziemnym. Zanim jednak wejdziecie do tunelu, zajrzyjcie jeszcze do pokémonowego pensjonatu!

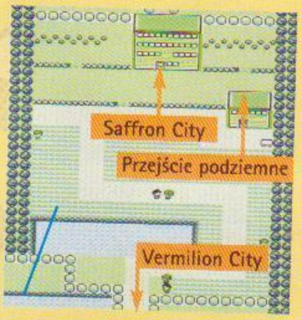
Trasa 6

Psyduck	często	- - - -
Golduck	rzadko	- - - -
Abra	często	- - - -

TRASA 6

Tunel prowadzi pod Saffron City i kończy się przy trasie 6. Po tej stronie tunelu droga do Saffron City jest także zablokowana. Ale to Wam nie będzie przeszkadzać, ponieważ Wasza droga prowadzi na południe do słonecznej Vermilion City. Miejcie się jednak na baczności, bo również tutaj czeka kilku wrogich trenerów.

32



SPECIAL PIKACHU EDITION

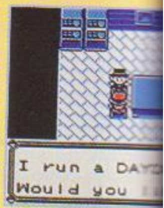
W Żółtej Edycji możecie tutaj dzięki umiejętności surfowania poszukać Goldlucka lub Psyducka.

Może handel wymienny?

Przy wyjściu z tunelu pod Saffron City znowu czeka na Was kolekcjoner pokémonów. Prawdopodobnie jednak nie będziecie mieć jeszcze pokémona, którego właśnie potrzebuje. Ale to nic strasznego, poczeka cierpliwie, aż przyniesiecie mu tego właściwego.

A Pokémonowy pensjonat

Możecie tutaj oddać swoje pokémony na przeszkolenie. Koszt takiej usługi wynosi 100 za każdy poziom, jaki pokémon osiągnie do Waszego powrotu (płacicie dopiero przy odbiorze). Wadą jest to, że nie możecie wybierać ataków i umiejętności, jakich się tu nauczą. Jeśli chcecie zaryzykować, oddajcie jednego ze swoich pokémonów. Za każdy krok, jaki od teraz zrobicie, Wasz pokémon otrzyma jeden punkt doświadczenia!



Opiekun zatrosz... Waszego po...



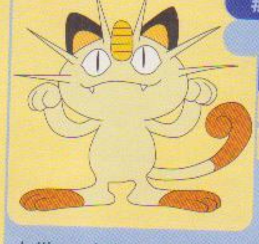
#56 Mankey™
Walka

Mankey to pokémon zakwalifikowany do klasy walka. Jest znacznie bardziej zwinny niż inne pokémony. Z łatwością unika specjalnych ataków.



#57 Prim...

Prim... bardzo wybuchowy temperament, ... że jest bez wątpienia niebezpieczn... nikiem. Strzeżcie się ataku karate ... bo wyrządza ogromne szkody!



#52 Meowth™
Normalny

Jeśli posiadacie Niebieską Edycję, możecie odkryć Meowth na łąkach i polach wzdłuż tras 5 i 6. Jeśli gracie w Żółtej lub Czerwonej, musicie się zamienić, żeby dołączyć go do kolekcji.



#53 Pers...

Persian jest nie tylko sprytny, ale ... pierw wykorzystuje atak wycio... przeciwnika, a dopiero później ... rami i gryzie.



VERMILION CITY

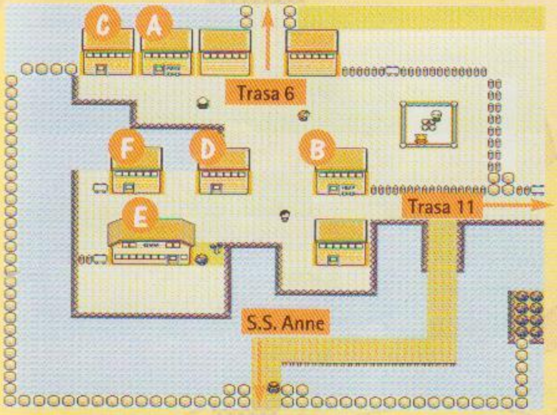
Ogromny statek rozrywki – S.S. Anne – kotwiczy w porcie Vermilion City. Na pokładzie jest tak wielu trenerów, że słowo rozrywka nie jest tu być może najwłaściwsze – w każdym razie macie tu możliwość przeszkolenia swoich pokémonów w licznych walkach!



#83 **Farfetch'd**™

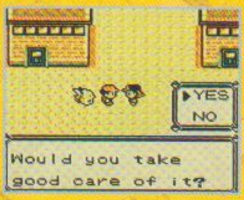
Normalny / lot

Wygląda jak kaszka, chodzi jak kaczka i kwacze jak kaczka – ale to jest na pewno pokémon! W walce wykorzystuje złamane gałęzie i trzcinę jako mini miecz.



Weźcie Squirtle!

Kiedy w Żółtej Edycji pokonacie szefa areny – Lt. Surge, ktoś podaruje Wam niedaleko centrum miasta Squirtle. Ta osoba jest przekonana, że bardzo starannie wytrenujecie Squirtle.



A Pokémonowe Centrum

B Pokémonowy supermarket

Pokémonowy supermarket	
Pokémonowa kula	200
Super napój	700
Lodowy uzdrawiacz	250
Rozbudzacz	200
Parauzdrawiacz	200
Ochrona	350

D Handel wymienny

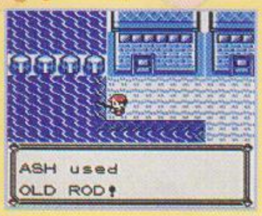
W tym domu – w pobliżu doków Vermilion City, żyje kolejny zapalony kolekcjoner pokémonów. W zamian za jednego Waszego pokémona zaproponuje Wam pokémona o nazwie Farfetch'd. Pokémon, którego poszukuje, jest bardzo rozpowszechniony, nie wahajcie się więc i przyjmijcie propozycję!



Kolejny kolekcjoner pokémonów!

C Zarzuć wędkę przyjacielu!

W tym domu, tuż nad wodą, mieszka stary wędkarz zawodowiec. Spodobał mu się Wasz trening pokémonów i dlatego, żeby Wam pomóc, sprezentuje Wam wędkę. Macie szczęście, ponieważ ten prezent umożliwi Wam wreszcie schwytanie pokémonów zamieszkujących morza i rzeki! Kiedy pokémon połknie haczyk, wyciągnijcie go jak rybę i walczcie z nim – lub schwytajcie do pokémonowej kuli!



Na wędkę...



...możecie także złapać pokemona typu woda!

E Pokémonowa arena

Na miejscową arenę możecie wejść dopiero wówczas, kiedy któryś z Waszych pokémonów z umiejętnością cięcia usunie krzak zasłaniający wejście na arenę. Przedmiot potrzebny do nauczenia pokémona tej umiejętności dostaniecie na pokładzie S.S. Anne.

F Nagroda za słuchanie

Koniecznie odwiedźcie pokémonowy klub, ponieważ możecie tu spotkać prezydenta pokémonowego fanklubu. Opowie Wam sporo o pokémonach. Jeśli cierpliwie go wysłuchacie, dostaniecie w nagrodę kupon rowerowy, który w każdej chwili możecie wymienić w sklepie rowerowym w Cerulean City na nowiuteńki rower!



Tu dostaniecie kupon rowerowy!



Szef areny

LT. SURGE

Żeby dostać się do majora, musicie przejść przez bardzo przemyślany system zabezpieczeń. Aby utrudnić to zadanie, przy wejściu na arenę na niepożądanych gości czeka trzech trenerów ze swoimi pokémonami elektro.

Gdzieś w kontenerach na śmieci ukryty jest przełącznik. Kiedy go dotkniecie, otworzy się pierwszy zamek w zabezpieczających drzwiach. Drugi przełącznik całkowicie otwierający drzwi znajdziecie zaraz w następnym kontenerze (obojętnie w jakim kierunku pójdziecie). Dopiero wtedy możecie dostać się do Lt. Surge Boba i jego trzech pokémonów elektro.

Najlepsza strategia walki z tym wojskowym weteranem polega na zastosowaniu pokémonów typu ziemia. Wtedy bez problemu zdegradujecie majora do starszego szeregowca! Jeśli wygracie, dostaniecie od majora w nagrodę order – grom oraz TM 24.

Order – grom sprawi, że Wasze pokémony będą reagowały trochę szybciej i umożliwi Wam wykorzystanie w każdej możliwości lotu. Jeśli macie przy sobie Pikachu albo innego pokémona elektro, możecie zastosować TM 24, żeby nauczyć ich ataku błyskawica.

PRZECIWNICY

Voltorb	Poziom 21
Pikachu	Poziom 18
Raichu	Poziom 28 Poziom 24

NAGRODY

- order-grom
- TM 24





Nowy rower!

Jeśli cierpliwie wysłuchacie opowieści prezydenta klubu pokémonowego o jego ulubionych pokémonach, otrzymacie od niego kupon rowerowy. W sklepie rowerowym w Cerulean City dostaniecie za niego nowiuteńki rower. Nie musicie natychmiast wracać do Cerulean City, ale taki rower to naprawdę fajna rzecz, która podwoi Wasze tempo podróży!



Za kupon dostaniecie...



...nowiuteńki rower!

NA POKŁADZIE S.S. ANNE

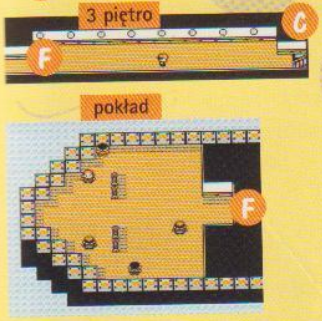
Co roku na pokładzie S.S. Anne spotyka się wielu słynnych trenerów. Przeprowadzają tu walki, prezentują swoje pokémony. Wtedy S.S. Anne otwarty jest także dla amatorów i odbywają się tutaj turnieje.

Mimo że kapitan statku nie jest trenerem, posiada HM 01, d możecie nauczyć swoje pokémony cięcia. Jeśli tylko potraficie wylec z choroby morskiej, z wdzięczności odda Wam HM 01.









PRZEDMIOTY	
1	TM 08
2	Eter
3	TM 44
4	top - napój
5	superkula
6	top - eter
7	specjalny cukierek

Czerwone – Alarm!

Tuż przed kajutą kapitana czeka na Was znowu – jakże mogłoby być inaczej – Wasz okropny przeciwnik Gary. Wykorzystajcie szansę i pokażcie temu typowi, co to znaczy być prawdziwym trenerem! Kiedy pokonacie Garego i dostaniecie od kapitana HM 01, S.S. Anne odbije od brzegu. Znajdźcie więc wszystkie ukryte przedmioty i pokonajcie wszystkich przeciwników – później nie będziecie już mieć ku temu okazji!



Na pokładzie S.S. Anne spotkacie między innymi Garego.

30 Nidorina™
Trucizna



Nidorina ma wprawdzie na plecach dwa tnące kolce, w walce jednak woli wykorzystywać swoje ostre zęby i pazury.

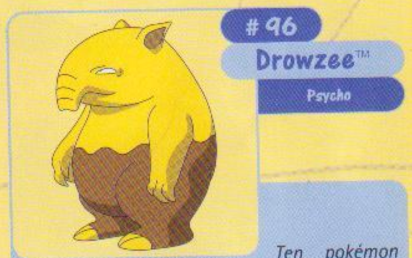
TRASA 11



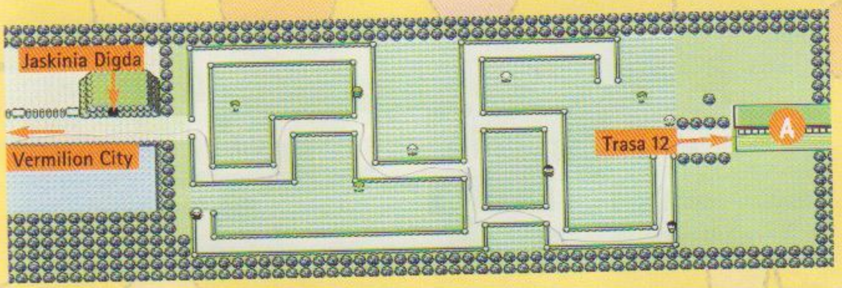
Kiedy już uporacie się z majorem Bobem, udacie się dalej do Lavandii. Najszybsza droga do tego celu byłaby trasą 11 i 12. Niestety trasa 12 jest zablokowana przez śpiącego Snorlax. Dopóki nie obudzicie tego pokémona, nie przejdziecie tędy. Na szczęście jest jeszcze okrężna droga przez jaskinię Diglett!

Skierujcie się więc z powrotem do Vermilion City, ponieważ właśnie tam, tuż przed miastem, znajduje się wejście do jaskini. Jest to jaskinia Diglett, tunel całkowicie przez niego wykopany, prowadzący do trasy 2.

96 Drowzee™
Psycho



Ten pokémon próbuje hipnotyzować przeciwników swoją psychiczną mocą. Mimo że wagowe ataki Drowzee nie są jego najsilniejszą stroną, powinniście uważać: Wasze pokémony mogą nagle zasnąć lub staną się bezbronne...



Pidgey	często	----	----
Pidgeotto	rzadko	----	----
Rattata	często	----	----
Raticate	rzadko	----	----
Spearow	----	często	często
Ekans	----	często	----
Sandshrew	----	----	często
Drowzee	rzadko	rzadko	rzadko

A Detektor

Jeśli macie już 30 różnych pokémonów, powinniście odwiedzić asystenta Prof. Oak na platformie widokowej domu celnika, na zachód od Vermilion City. On przekaże Wam detektor, dzięki któremu możecie odnaleźć zaginione w jaskiniach lub podziemnych przejściach przedmioty lub ukryte na powierzchni rzeczy.

Jeśli w swojej kolekcji nie macie jeszcze 30 różnych pokémonów, nie martwcie się: ten miły człowiek poczeka z detektorem, aż wrócicie z odpowiednią liczbą!



Jeśli zebraliście 30 różnych pokémonów, dostaniecie tutaj detektor!

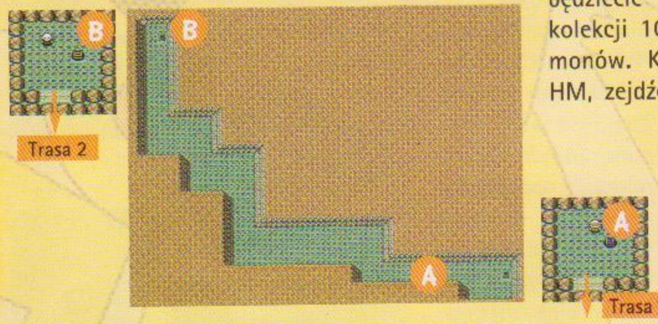
JASKINIA DIGLETT



Diglett	często	często
Dugtrio	rzadko	rzadko

Ponieważ droga do trasy 12 jest zablokowana, musicie - chcąc nie chcąc - przejść przez jaskinię Diglett. Jaskinia prowadzi głęboko pod ziemią i kończy się w Lesie Viridian. W całości została wykopana przez Diglett!

W domu, na południe od wyjścia z jaskini, znajdziecie asystenta Prof. Oak. Ten przekaże Wam HM 05, jeśli będziecie mieć już w kolekcji 10 różnych pokémonów. Kiedy otrzymacie HM, zejdźcie z trasy 2 na północ i udajcie się do Ceru... Ponieważ nauczyliście się ju... możecie teraz odwiedzi... laboratorium obok muzeum... City, a w Cerulean City... kupon na rower. Następnie... Cerulean City w kierunku w... żeby trasą 9 pójść w stronę... Town.





Najtrudniejsze w polowaniu na Diglett nie jest znalezienie go, ale schwytanie. Żeby się to udało, powinniście mieć ze sobą pokémona o niższym poziomie.



Dugtrio składa się właściwie z kilku Diglett połączonych ze sobą. To połączenie zwiększa ich moc i pozwala im tak głęboko kopać, że niekiedy wywołują nawet trzęsienie ziemi.



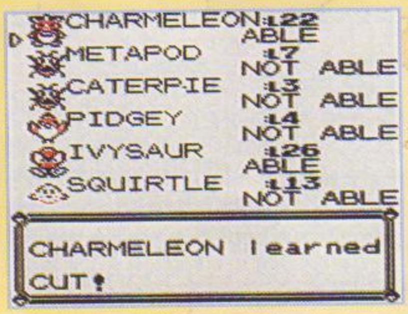
Nieoceniona pomoc: HM!

Umiejętność cięcia otwiera Wam mnóstwo nowych dróg! Miejcie więc oczy otwarte, żeby zdobyć także kolejne pożyteczne HM.

HM 05, której potrzebujecie, żeby nauczyć pokémony umiejętności błyskawicy, otrzymacie w domu na trasie 2, w pobliżu wyjścia z jaskini Diglett. Ponieważ już wkró... cie musieli wykorzystać tę... ność, w żadnym razie nie ... cie tej okolicy bez HM!



Dzięki HM 01 Wasze pokémony...



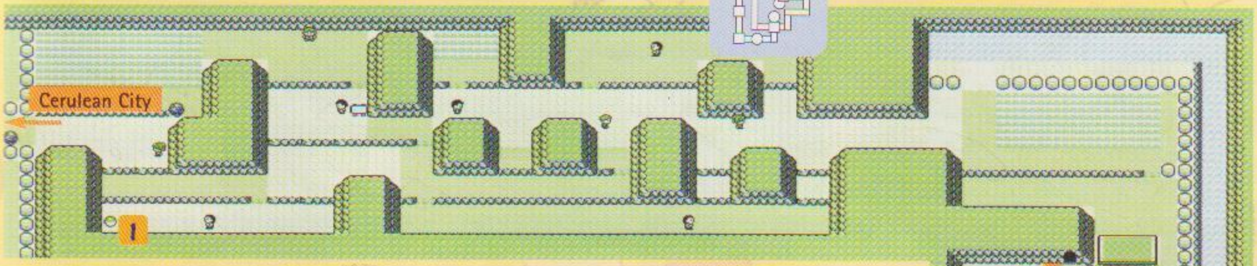
...zdobędą umiejętność cięcia...

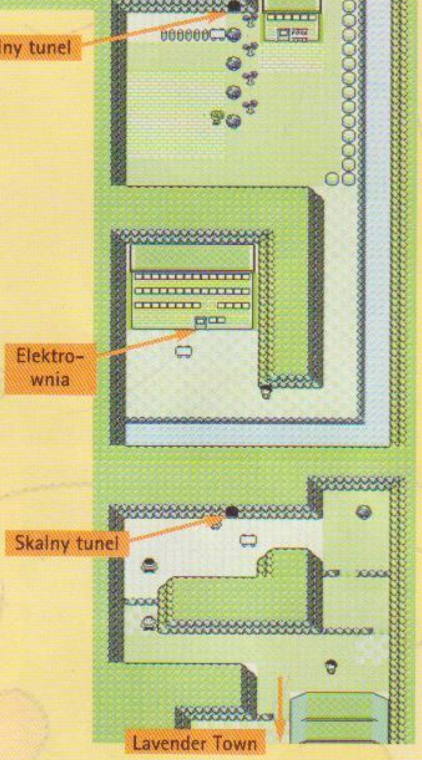


...i będziecie mogli usu... przeszkadzające Wam kr...

TRASA 9 & 10







Dzięki nowo nabytej umiejętności cięcia możecie usunąć krzak przy wschodnim wyjściu z Cerulean City i dostaniecie się do trasy 9. Idźcie zgodnie z mapą, by dotrzeć do skalnego tunelu. Bezpośrednie przejście z trasy 9 na trasę 10 nie jest od razu możliwe. Musicie przejść przez skalny tunel. Kiedy już uporacie się z tym labiryntem, możecie udać się na trasę 10 w kierunku południowym, żeby dostać się do Lavender Town. Jest to wprawdzie daleka droga, ale to jedyna możliwość dotarcia tam!

100
Voltorb™
elektro



Voltorb bardzo często mylony jest z pokémonową kulą. Zanim wykorzysta swoje elektryczne ataki, przeraźliwym krzykiem osłabia obronność przeciwnika. Kiedy w walce grozi mu porażka, stosuje swój niebezpieczny atak finałowy, żeby tylko nie dać się złapać.

Brak prądu

Mimo że już z trasy 9 widać elektrownię, nie możecie się teraz do niej dostać. W trakcie gry zdobędziecie HM, dzięki której nauczycie jednego z pokémonów surfowania, przez co będziecie mogli na jego plecach przemierzać zbiorniki wodne i dotrzecie także do wejścia do elektrowni. Powstrzymajcie więc na razie ciekawość i zabierzcie się najpierw za skalny tunel!

Trasa 9

Rattata	często	często	często
Raticate	rzadko	----	----
Spearow	rzadko	często	często
Fearow	rzadko	----	----
Ekans	----	rzadko	----
Sandshrew	----	----	rzadko
Nidoran ♀	często	----	----
Nidorina	rzadko	----	----
Nidoran ♂	często	----	----
Nidorino	rzadko	----	----



Do elektrowni możecie się dostać...



...dopiero wtedy, gdy któryś z pokémonów nauczy się surfowania.

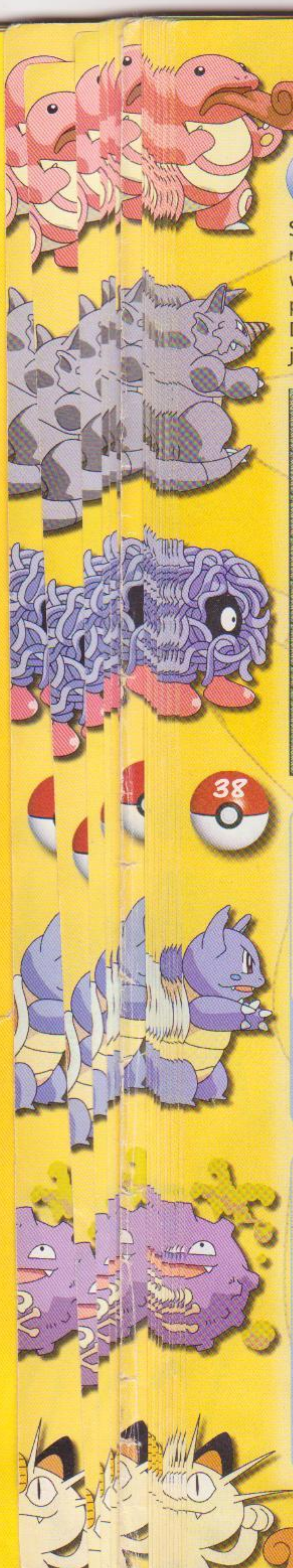
PRZEDMIOTY

1	TM 30

Trasa 10

Rattata	często	----	----
Raticate	rzadko	----	----
Spearow	----	często	często
Ekans	----	rzadko	----
Sandshrew	----	----	rzadko
Nidoran ♀	rzadko	----	----
Nidoran ♂	rzadko	----	----
Machop	rzadko	----	----
Magnemite	często	----	----
Voltorb	----	często	często





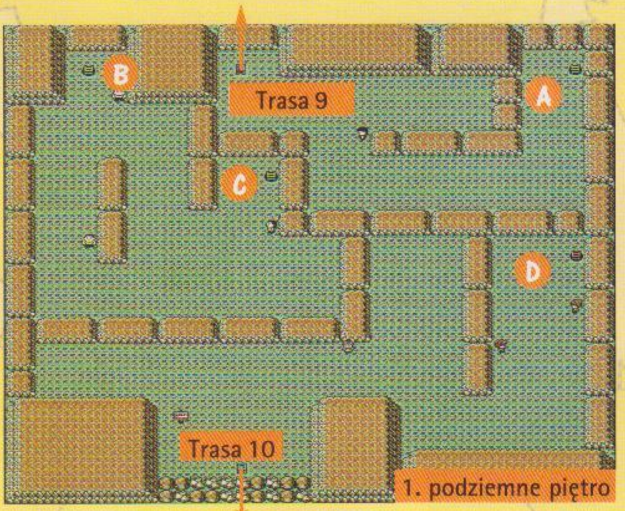
SKALNY TUNEL

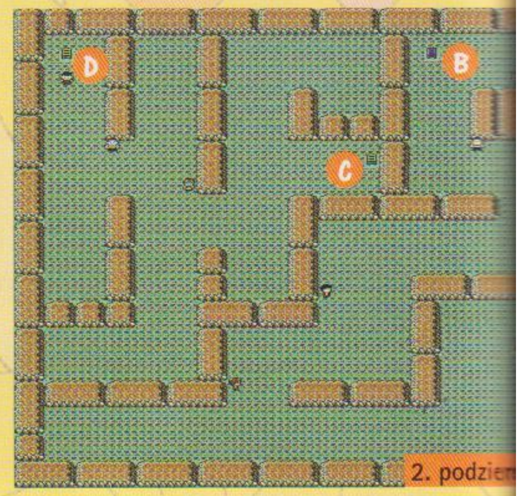


Skalny tunel to jedyne połączenie miedzy trasą 9 i 10. W przeciwieństwie do jaskiń, w których byliście przedtem, tunel nie jest oświetlony. Dlatego łatwiej będzie tędy przejść, jeśli posiadacie pokémona z umiejętnością błyskania. Żeby odnaleźć drogę w labiryncie, skorzystajcie z mapy na tej stronie. Tunel ma wprawdzie dwie płaszczyzny, ale jest tylko jedna droga prowadząca do wyjścia.

Parter

Zubat	często	częst
Machop	rzadko	częst
Geodude	często	rzadk
Onix	- - - -	rzadk





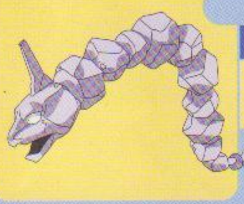
Piwnica

Zubat	często	częst
Machop	rzadko	częst
Geodude	często	rzadk
Onix	rzadko	rzadk

95

Onix™

kamień/ziemia



Z czasem zmienia się jego skóra i staje się czarna jak węgiel i twarda jak diament. Dzięki temu Onix robi w walce optycznie największe wrażenie.

66

Machop™

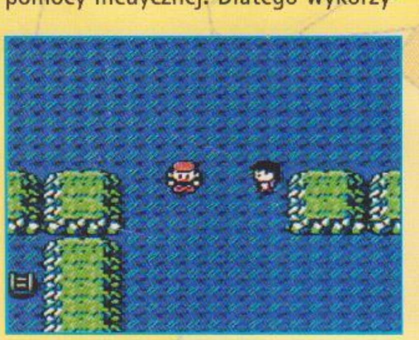
Walka



Podobnie jak Mankey, Machop jest zwinnym, szybkim pokémonem, który potrafi uniknąć nawet specjalnych ataków. Zaliczany jest do inteligentniejszych pokémonów i znany jest z tego, że opanowuje kilka rodzajów walki.

W sercu ciemności...

Wydaje się, że żyjące w skalnym tunelu pokémony częściej atakują niż ich rodacy na powierzchni. Przy takich ciągłych atakach czeka Was długi marsz do najbliższego punktu pomocy medycznej. Dlatego wykorzystajcie maść ochronną, k
strzyma mniejsze pokém
atakowaniem. Kolejne utru
czyhający w mroku trener
uniknąć walki z nimi, jeśli
cie poza zasięgiem ich wzr



W ciemnościach czeka na was...



...mnóstwo wrogich trene

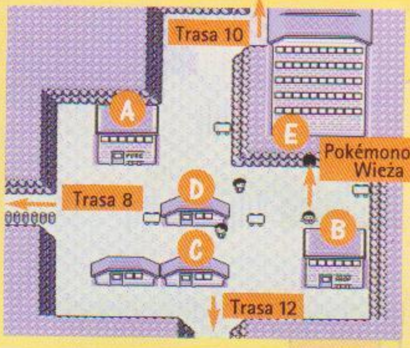




LAVENDER TOWN



Lavender Town znana jest jako miejsce spoczynku wielu lubianych pokémonów. Wierni trenerzy odwiedzają każdego dnia różne pokémony, ale w ostatnim czasie mówi się, że pokémonową wieżę coraz częściej nawiedzają duchy byłych pokémonów...



A Pokémonowe centrum

B Pokémonowy supermarket

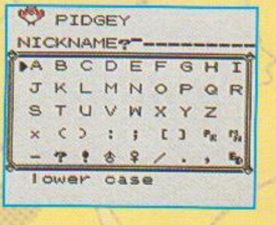
Pokémonowy supermarket	
superkula	600
supernapój	700
ożywiacz	1500
lina do ucieczki	550
superochrona	500
odtrutka	100
ognisty uzdrawiacz	250
lodowy uzdrawiacz	250
parauzdrawiacz	200

C Może nowa nazwa?

W tym domu możecie otrzymać ocenę wybranych przez Was pokemonowych nazw albo zmienić już istniejącą. Takie usługi są bezpłatne i nie mają znaczenia dla przebiegu gry, ale zmiana nazwy możliwa jest tylko w przypadku samodzielnie schwytanych pokemonów.



Tu możecie ocenić nazwy Waszych pokémonów...



lub ewentualnie je zmienić.

D Gdzie jest Mr. Fuji?

Mr. Fuji jest prezesem pokémonowego klubu w Lavender Town. Ale właśnie teraz zaginął gdzieś ten poczciwy, starszy pan. Być może jego dziwne zniknięcie ma coś wspólnego z rzeczami, które dzieją się w pokémonowej wieży? W tej chwili nie znajdziecie jeszcze odpowiedzi na to pytanie, ale miejcie oczy i uszy otwarte, żeby nie przegapić najdrobniejszej wskazówki!



Mr. Fuji jest prezesem pokémonowego fanklubu.

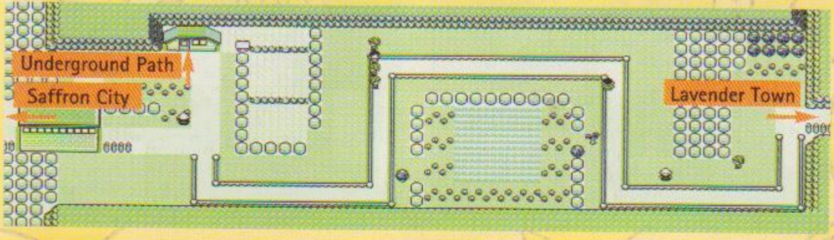
E Pokémonowa wieża

Wprawdzie nie jesteśmy w jakimś horrorze, ale coraz częściej pojawiają się informacje o paranormalnych zjawiskach w pokémonowej wieży! Żeby się dowiedzieć, co się tam naprawdę dzieje, brakuje Wam póki co jeszcze jednej rzeczy: silph scope. Dzięki niemu poznacie prawdziwą naturę duchów, które szaleją w wieży! W Celadon City możecie dostać silph scope. Wyruszajcie więc do tego wielkiego miasta!

TRASA 8



Celadon City leży na zachód od Saffron City. Droga przez Saffron City jest ciągle zablokowana, ale to Was nie zatrzyma, ponieważ i tutaj jest podziemne przejście. Zagadki zamkniętych przejść ciągle jeszcze nie będziecie mogli rozwiązać! Cierpliwości, już wkrótce znajdziecie sposób wejścia do Saffron City.



Pidgey	często	często	często
Pidgeotto	rzadko	----	----
Rattata	często	----	----
Ekans	----	często	----
Sandshrew	----	----	często
Vulpix	----	----	rzadko
Jigglypuff	rzadko	----	----
Meowth	----	----	często
Mankey	----	często	----
Growlithe	----	rzadko	----
Abra	rzadko	----	----
Kadabra	rzadko	----	----



37 Vulpix™

Ogień



Jeśli macie Niebieską lub Żółtą Edycję, będziecie długo szukać Vulpixa. W Czerwonej Edycji możecie go zdobyć tylko przez wymianę.

38 Ninetales™

Ogień



Podobnie jak wiele innych pokémonów, także Ninetales nie można schwytać na wolności. Żeby dołączyć go do kolekcji, musicie dać Vulpixowi ognisty kamień, a wtedy zmieni się w Ninetales.

58 Growlithe™

Ogień



Tylko w Żółtej i Czerwonej Edycji Growlithe żyje na wolności. W Niebieskiej musicie się wymienić. Znajdziecie go na polach wzdłuż trasy 7 i 8 oraz na Cynoberowej Wyspie. Ale strzeżcie się tego ognistego pokémona i jego żarzącego ataku!

59 Arcanine™

Ogień



Do wytrawnej kolekcji jego ataków należą: atak wycia i żaru, atak zezowaty i body check. Najlepsze szanse w starciu macie wykorzystując pokémony z klas ziemia, kamienie lub woda.



Pidgey	często	częst
Pidgeotto	rzadko	----
Rattata	często	----
Vulpix	----	----
Jigglypuff	rzadko	----
Oddish	----	częst
Meowth	----	----
Bellsprout	----	----
Mankey	----	częst
Growlithe	----	rzadk
Abra	rzadko	----

TRASA 7





Tunel z trasy 8 prowadzi pod Saffron City i kończy się na trasie 7, skąd bezpośrednio możecie udać się do Celadon City. Jeśli po drodze przeoczycie gdzieś jakiegoś pokémona, macie jeszcze okazję złapać go na polu przed miastem.

Zrób przerwę!

Jak widzicie, droga do Saffron City jest zamknięta. Dlaczego tak jest, nikt dokładnie nie wie! Czy umieszczono strażników w budkach dla celników, by przeszkodzić mieszkańcom w ucieczce? A może mają powstrzymać Was przed wejściem do miasta? Co się za tym kryje?

Może uda się Wam rozwikłać tę zagadkę? Jednak strażnicy są bardzo spragnieni i jeśli zorganizujecie coś do picia w Celadon City, być może trochę Wam pomogą...

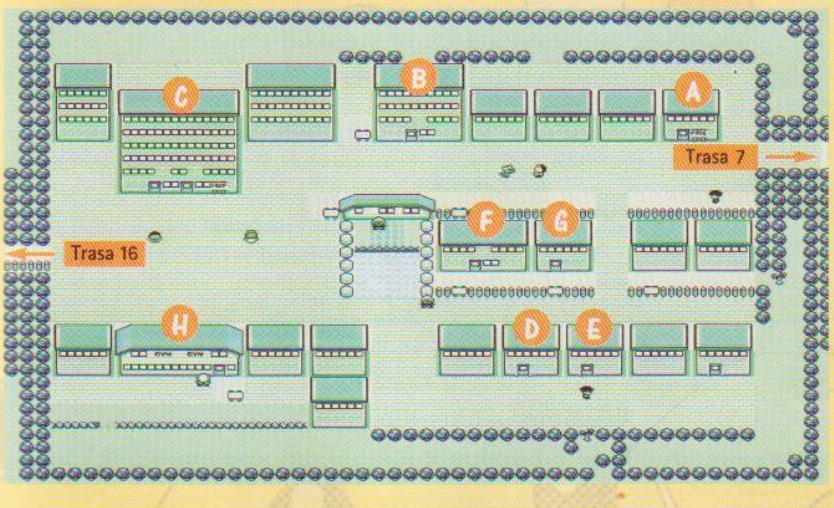


Pragnienie jest gorsze niż tęskn

CELADON CITY

Wprawdzie pokémonowy supermarket jest prawie w każdym mieście, ale jeśli chcecie zobaczyć naprawdę duży wybór produktów, powinniście odwiedzić dom towarowy w Celadon City. Tam możecie uzupełnić zapasy i być może rozwiązać nawet jakiś problem...

A Pokémonowe centrum



B Willa Celadon

W willi Celadon znajduje się główna kwatera Game Freak, firmy zajmującej się ilustracjami do tej gry. Tutaj możecie porozmawiać z programistami i otrzymać nagrodę, jeśli skompletujecie pokédeks – ale to jeszcze chwilę potrwa...

Na pierwszym piętrze możecie skorzystać z komputera, by dostać się do swojej sieci komputerowej i sieci Billa, a tym samym zgromadzić pokémony i przedmioty.

Kiedy przejdziecie się wokół budynku, odkryjecie na północnej ścianie willi tajne przejście. Wejdźcie tam i skierujcie się klatką schodową na górę, by odnaleźć kryjówkę bardzo dobrze poinformowanego kolekcjonera pokémonów. On podaruje Wam pokémona Eevee.



#133 Eevee™
Normalny

Eevee nie rozwija się sam. Są trzy specjalne kamienie, które wywołują jego rozwój. Jak sami stwierdzicie, każdy z tych kamieni daje inny efekt.



Skorzystajcie z tylnego wejścia willi...,



...by zdobyć pokémona Eevee.



#134 Vaporeon™
Woda

Kamień wodny powoduje, że Eevee zamienia się w Vaporeon. Jak domyślacie się po nazwie, Vaporeon jest pokémonem wodnym. Kamień – liść lub kamień księżycowy nie wywołują żadnych reakcji u Eevee.



#135 Jolteon™
elektro

Kamień – grom zamienia Eevee w Jolteon. Jolteon można rozpoznać po sterczącej na wszystkie strony grzywie. Jeśli potrzebujecie do swojej kolekcji jeszcze jednego pokémona elektro, dajcie Eevee kamień – grom.



#136 Flareon™
ogień

Użyjcie ognistego kamienia, jeśli chcecie zamienić Eevee we Flareon. Flareon wygląda wprawdzie bardzo milutko, ale jest silnym ognistym pokémonem. Nie lekceważcie go!

CENTRUM HANDLOWE			
Pierwsze piętro		**Trzecie piętro**	
Superkula	600	lalka poké	1.000
Supernapój	700	ognisty kamień	2.100
Ożywiacz	1.500	kamień- grom	2.100
Superochrona	500	wodny kamień	2.100
Odtrutka	100	kamień-liść	2.100
Ognisty uzdrawiacz	250	**Czwarte piętro**	
Lodowy uzdrawiacz	250	strzał X	950
Rozbudzacz	200	mega blok	700
Parauzdrawiacz	200	atak plus	650
TM 32	1.000	atak X	500
TM 33	1.000	obrona X	550
TM 02	2.000	tempo X	350
TM 07	2.000	specjalny X	350
TM 37	2.000	HP-UP	9.800
TM 01	3.000	proteina	9.800
TM 05	3.000	żelazo	9.800
TM 09	3.000	karbon	9.800
TM 17	3.000	wapno	9.800

C Wszystko pod jednym dachem

Centrum handlowe to miejsce w Celadon City, gdzie za je możecie załatwić większość zakupów. Gdy tam będziecie, wszelki wypadek lalkę poké i co najmniej jeden kamień rozwój pokémona. Przedmioty te możecie nabyć u sprzeda cim piętrze domu towarowego. Zagadnijcie też innych sprze być może dostaniecie od nich jakąś próbkę gratis...

Ugaszacze pragnienia

Po długiej drodze pewnie chce Wam się już pić. Wstąpcie kawiarni na najwyższym piętrze sklepu w Celadon City. Tam automat z napojami, w którym można kupić wodę stołową oraz lemoniadę.

W kawiarni poznacie poza tym małą dziewczynkę. Jeśli z mawiacie, dowiecie się, że chce jej się pić. Przynieście picia, a sprezentuje Wam TM.

W zależności od tego, jakim napojem ją poczęstujecie, różne rodzaje TM. Za wodę stołową otrzymacie TM 13, za TM 48, a za lemoniadę TM 49.

Napoje orzeźwią nie tylko Was, lecz także Wasze po walce mają taki sam skutek jak te, które możecie dostać w s

A'propos: zanim opuścicie kawiarnię, weźcie trochę wo żeby zrobić przyjemność spragnionym strażnikom w Saffron Ci



Komu chce się pić, ten dobrze trafił!



Przynieś spragnionej dziewczynce...



...i strażnikom

42 D Z ketchupem?

Drużyna Rocket znowu coś knuje w Celadon City, tylko jeszcze dokładnie nie wiecie co! Postępujcie więc jak wszyscy wielcy telewizyjni detektywi i rozejrzyjcie się po restauracji w Celadon City. Może właśnie tam znajdziecie jakąś wskazówkę! W każdym razie na pewno się tutaj trochę posilicie. Najlepiej porozmawiajcie ze wszystkimi ludźmi w restauracji, a otrzymacie informację, która zaprowadzi Was o krok dalej.



Tu dostaniecie koszyk na żetony.

E Pokémonowy magazyn

W domu obok restauracji odkryjecie pokémonowy magazyn drużyny Rokket. Co te typy knują? Dowiecie się, że drużyna Rocket oddała właśnie ponad 2000 pokémonów jako nagrody do hali gier. Porozmawiajcie z pracownikami magazynu, a dowiecie się czegoś o dziwnym plakacie w hali. Co jest takiego nadzwyczajnego w tym plakacie? Sami zobaczcie! Przy okazji możecie także spróbować szczęścia na różnych automatach do gry...



Kto mu uwierzy, będzie zac

F Wielki los?



Czy dzisiaj jest Wasz szczęśliwy dzień?

Na pierwszy rzut oka hala gier wygląda zwyczajnie. Goście grają na automatach i nikt nie sprawia kłopotów. Ale z tyłu w kącie stoi pozornie nie zwracający uwagi mężczyzna. Na co on tam czeka? Zapytajcie go po prostu!

Jeśli czujecie pokusę gry, możecie najpierw spróbować szczęścia na automatach.



137 Porygon™
Normalny

Ciało Porygona składa się w całości z kryształów! Takie niezwykłe zjawisko to rzadkość nawet wśród pokémonów. Dlatego kolekcjonerzy odpowiednio go cenią.

G Okienko z wygranymi

Jeśli w hali gier wyciągniecie szczęśliwy los i zdobędziecie kilka żetonów, możecie wymienić je w okienku na pokémony lub nagrody rzeczowe. Dostaniecie tu kilka pokémonów, które nie żyją na wolności. Także TM 23, TM 15 i TM 50 należą do najbardziej pożądanych w grze. Nie bez powodu! Powinniście więc wcześniej czy później wypróbować automaty do gier i wygrać te nagrody. Żeby jednak rozwiązać problemy w Celadon City, na pewno musicie rozejrzeć się po hali.

Abra	230	Abra	180	Abra	120
Vulpix	1.000	Clefairy	500	Clefairy	750
Wigglytuff	2.680	Nidorina	1.200	Nidorino	1.200
Scyther	6.500	Dratini	2.800	Pinsir	2.500
Pinsir	6.500	Scyther	5.500	Dratini	4.600
Porygon	9.999	Porygon	9.999	Porygon	6.500
TM 23	3.300	TM 23	3.300	TM 23	3.300
TM 15	5.500	TM 15	5.500	TM 15	5.500
TM 50	7.700	TM 50	7.700	TM 50	7.700

H Pokémonowa arena

W Celadon City najbardziej emocjonująca część podróży to nie pokémonowa arena, lecz hala gier. Jeśli Wasze pokémony zdobyły już poziom 30, to ruszajcie odebrać Erice – szefowej miejscowej areny – kolorowy order. Jeśli nie jesteście jeszcze gotowi na spotkanie z Eriką i jej roślinnymi pokémonami, zajmijcie się lepiej drużyną Rocket i ich machlojkami w hali gier w Celadon City.

Szefowa areny

ERIKA

Erika – szefowa pokémonowej areny w Celadon City, oraz jej zwolennicy wyspecjalizowali się w walkach przy użyciu pokémonów roślinnych. Najlepsza strategia dla wszystkich pojedynków na arenie polega na wykorzystaniu pokémonów typu chrząszcz i ogień.

Jeśli pokonacie Erikę i jej pokémony, otrzymacie od niej w nagrodę kolorowy order oraz TM 21. TM 21 możecie użyć, by nauczyć jednego z Waszych pokémonów ataku megassania. Jeśli zdobędziecie kolorowy order, wszystkie pokémony aż do poziomu 50 będą Wam posłuszne.



PRZECIWNICY

Tangela – Poziom 30	Victreebel – Poziom 29
Weepinbell – Poziom 32	Tangela – Poziom 24
Gloom – Poziom 32	Vileplume – Poziom 29

NAGRODY

- Kolorowy order
- TM 24

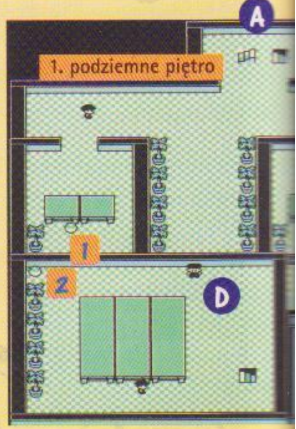
Ryzykowna gra

Żeby obsługiwać automaty do gry, potrzebne Wam będą specjalne żetony, które kupicie u mężczyzny za ladą w hali. Problem polega na tym, że dostaniecie je tylko wtedy, jeśli macie przy sobie koszyk na żetony (rozejrzyjcie się w miejscowej restauracji. Tam możecie spotkać pechowego gracza, który odstąpi Wam koszyk). Kiedy już będziecie mieć koszyk, zagadnijcie jeszcze raz wszystkich graczy przy automatach! Być może podarują Wam jakiś kapitał na start (również na podłodze możecie znaleźć kilka żetonów).

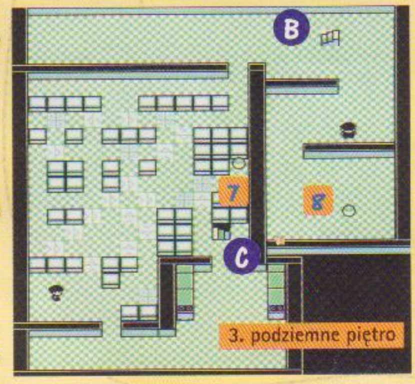
Żeby zagrać, ustawcie wolnym automatem i naciś cisk Ale pamiętajcie, że wielkie szanse na wygr powinniście od razu kup odpowiednią ilość żetonó musicie zapłacić za pok określony przedmiot...

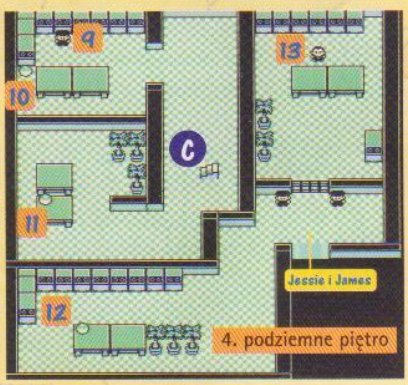
NIEBEZPIECZNA HALA GRY

Przez Waszą ciekawość zostaliście wciągnięci bezpośrednio w szeroko zakrojoną operację drużyny Rocket. Ten dziwny typ w hali został tak naprawdę oddelegowany po to, by pilnować plakatu, za którym znajdują się tajemne drzwi. Prowadzą one do zawiłego, podziemnego labiryntu – głównej kwatery drużyny Rocket! Herszt bandy, tajemniczy Giovanni oczekuje Was w swojej kwaterze. Posiada on również silph scope, którego potrzebujecie, żeby odkryć tajemnicę pokémonowej wieży. Nie pozwólcie mu więc uciec!







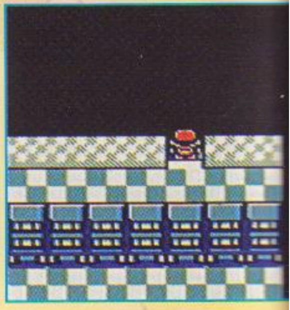




Czy ten mężcz



...do u



Śledźcie go, a zobaczyc

PRZEDMIOTY

1	lina do ucieczki
2	top-napój
3	nugget
4	TM 07
5	księżycowy kamień
6	supernapój
7	specjalny cukierek
8	TM 10
9	klucz do wind
10	TM 02
11	HP-UP
12	żelazo
13	silph scope

Jessie i James

Drużyna Rocket chyba już zwęszyła, że zamierzacie schwytać Giovanniego. Oczywiście Jessie i James będą chcieli za wszelką cenę temu przeszkodzić. Do walki z Wami wystawią swoją zwykłą załogę. Koffing, Ekans i Meowth wyglądają na silniejszych niż są naprawdę. Jeśli posiadacie już pokémona typu psycho, wyjdziecie z tej walki zwycięsko bez większych trudności!

#109 Koffing	Poziom 25
#52 Meowth	Poziom 25
#23 Ekans	Poziom 25

Zagmatwane pola transportowe

do przodu — stop



Odnajdźcie swoją drogę przez labirynt.

W niektórych częściach głównej kwatery drużyny Rocket możecie poruszać się tylko za pomocą specjalnych płyt naziemnych. Znajdziecie dwa rodzaje takich płyt: płyty ze strzałkami przetransportują Was, gdy tylko na nie wejdziecie zgodnie z kierunkiem strzałek. Zatrzymać możecie się dopiero wtedy, gdy wejdziecie na płytę oznaczoną jako stop. Po kilku ćwiczeniach pokonanie tego labiryntu nie będzie dla Was problemem.

Jeśli wybierzecie złą drogę, najczęściej wylądujecie z powrotem na pozycji wyjściowej lub na wielkim skrzyżowaniu. Jeśli tak się zdarzy, musicie wybrać po prostu inną drogę i wypróbować ją!

W tej kryjówce są zresztą dwa labirynty, więc na wszelki wypadek zbadajcie wszystkie przejścia – łącznie ze ślepymi uliczkami! W ten sposób dotrzecie do wszystkich ukrytych przedmiotów, które można tu znaleźć.

Poszukiwany klucz!

Żeby dostać się do Giovanniego w głównej kwaterze, potrzebny Wam będzie klucz do wind. Ten specjalny przedmiot jest po to, żeby można było dotrzeć do zamkniętej części na czwartym piętrze pod ziemią. Możecie się tam dostać tylko windą, dlatego dokładnie rozejrzyjcie się po głównej kwaterze drużyny Rocket. Żeby wejść na czwarte podziemne piętro, musicie pójść w dół od wejścia ze schodów A, B i C.

Szukajcie swojej drogi przez labirynt i pokonajcie trenera czekającego w pomieszczeniu na górze. Po zwycięstwie jeszcze raz go zaczepcie, a on ze strachu upuści klucz do windy!

Teraz już z kluczem w kieszeni przejdźcie schodami B i C z powrotem na drugie podziemne piętro. Idźcie na ukos labiryntem i skorzystajcie z windy, żeby dostać się na czwarte piętro. Tutaj musicie pokonać dwóch trenerów stojących przed drzwiami do Giovanniego. Kiedy wreszcie uporacie się także z samym Giovannim, ucieknie w popłochu zostawiając silph scope, więc nie zapomnijcie go zabrać.

Teraz możecie zająć się Eriką i jej pokémonami, żeby później rozwikłać tajemnice pokémonowej wieży w Lavender Town.



Klucz do windy umożliwi Wam...



...dotarcie na czwarte podziemne piętro.

Terror Rocketów

W całej głównej kwaterze – nie licząc Giovanniego – przebywa 11 trenerów. Poziomy doświadczenia ich pokémonów wahają się między 17 i 22.

Tylko sam Giovanni wprowadza do walki silniejsze pokémony. Jego zaczepna drużyna składa się z Rhyhorn – poziom 24, Onix – poziom 25 i Kangaskhan – poziom 29. Najlepsze szanse macie, jeśli dysponujecie formacją pokémonów wodnych i roślinnych. Jeżeli poziom Waszych pokémonów jest zbliżony do pokémonów Giovanniego, musicie przygotować się na długą walkę!

Gdy uda Wam się pokonać to niebezpieczne trio – Giovanni ulotni się, obiecując Wam jednak okrutną zemstę.

Ale pozostawi upragniony silph scope, za pomocą którego – miejmy nadzieję – będziecie mogli odkryć tajemnice pokémonowej wieży!



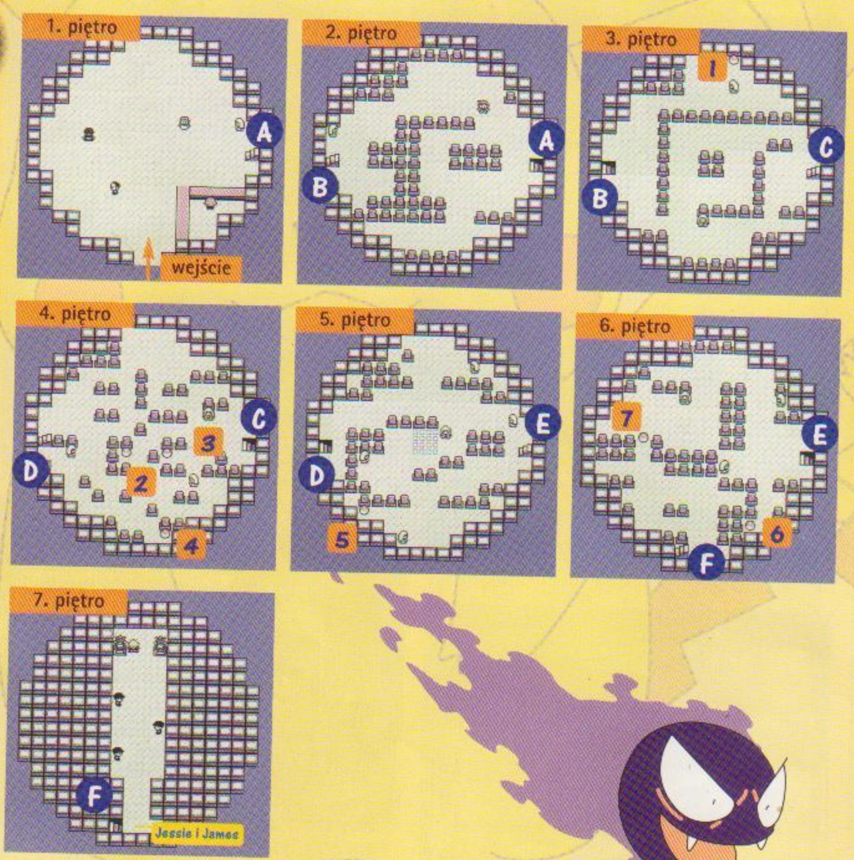


...żeby zdobyć silph sc

POKéMONOWA WIEŻA



Sytuacja w pokémonowej wieży nie poprawiła się od Waszej ostatniej wizyty: wieżę w dalszym ciągu nawiedzają straszne pokémonowe duchy. Mając jednak silph scope możecie rozpoznać, a także pokonać każdego ducha. Silph scope automatycznie identyfikuje wszystkie duchy, na jakie natraficie. Przedostańcie się teraz na najwyższe piętro, gdzie oczekuje Was Mr. Fuji.



PRZEDMIOTY	
1	lina do ucieczki
2	rozbudzacz
3	eliksir
4	HP-UP
5	nugget
6	strzał X
7	specjalny cukierek

Gastly	często	częst
Haunter	rzadko	rzad
Cubone	rzadko	rzad

Jessie i James



Gdy pokonacie ducha w pokémonowej wieży, możecie skorzystać ze schodów, by znów ujrzeć – w Żółtej Edycji – Jessie i James. Zamierzają oni powstrzymać Was przed spotkaniem z Mr. Fuji (patrz: strona 48). Ekans i Koffing przemienili się w Arboka i Weezinga. Jeśli macie ze sobą pokémona psycho, nic Wam się nie stanie. Po walce obaj uciekną, ale nie cieszcie się zbyt wcześnie: Jessie i James pojawią się znów wkrótce!

# 52 Meowth	Poziom 27
# 24 Arbok	Poziom 27
# 110 Weezing	Poziom 27

Znowu Gary!



Kiedy spotkacie Garego, zacznie się to, co zwykle: Gary wyzwie Was na pojedynek. Jeśli gracie w Niebieskiej lub Czerwonej Edycji, Gary ma do dyspozycji Kadabra poziom 20 i pokémona, którego wybrał na początku gry. W Żółtej Edycji będzie trochę trudniej: Poza Fearow, Shellder, Vulpix i Sandshrew Gary posłuży się jeszcze Eevee, który być może przemienił się już w Vaporeon, Jolteon lub Flareon.

□ # 22 Fearow	Poziom 25
□ # 90 Shellder	Poziom 23
□ # 37 Vulpix	Poziom 22
□ # 27 Sandshrew	Poziom 20
□ #133 Eevee	Poziom 25
# 17 Pidgeotto	Poziom 25
#130 Gyarados	Poziom 23
# 58 Growlithe	Poziom 22
# 64 Kadabra	Poziom 20



Gary wyzywa Was znowu na pojedynek!

Silph Scope

Bez silph scope nie jesteście w stanie rozpoznać i pokonać duchów w pokémonowej wieży. Przy pomocy silph scope możecie zidentyfikować ciała astralne, pokonać je, a nawet schwytać do swojej kolekcji. Pamiętajcie jednak, że pokémonowe duchy są odporne na wiele ataków!

Największe szanse w walce przeciwko pokémonowym duchom macie wówczas, gdy Wasza drużyna składa się z pokémonów należących do kategorii psycho. Jeśli chcecie schwytać któregoś z pokémonowych duchów, powinniście użyć superkul zamiast tradycyjnych poké-kul, by zwiększyć swoje szanse.



Pokémonowego ducha pokonacie...



...używając pokémona psycho.



Cubone wykorzystuje kości innych pokémonów, by zrobić z nich broń i zbroję. W walce używa maczugi i bumerangu o porażającej skuteczności!

#92 Gastly™
duch/ trucizna



Pokémony – duchy mają przewagę nad pokémonami większości innych klas elementów. To sprawia, że są pożądanym trofeum! Pokémony, które mogą zagrozić Gastlyowi, to między innymi pokémony typu psycho.

#93 Haunter™
duch/ trucizna



Również w przypadku Haunter chodzi o pokémona łączącego w sobie klasy elementów ducha i trucizny. Jego atak pożerania snu spełnia swoje zadanie w podwójnym sensie: usypia przeciwnika, po czym wysysa mu energię.

#94 Gen



Gengar to rozwinięta forma Ha
ciwieństwie do Gastlya i Haun
go złapać na wolności. By do
kolekcji, musicie się wymienić z p

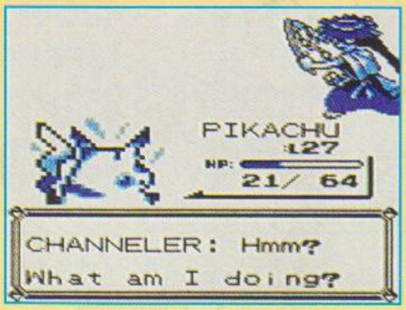
Przepędźcie duchy!

W pokémonowej wieży włóczą się wszędzie trenerzy, którzy sami siebie nazywają egzorcystami. Faktycznie są opętani przez niezwykłą siłę. Pomożecie tym biedakom tylko w ten sposób, że pokonacie ich w pokémonowej walce. Większość egzorcystów ma ze sobą jednego lub dwa Gastlyi. Przygotujcie się zatem na atak promienia konfu. Jeśli któryś z Waszych pokémonów wpadnie w obłęd, musicie wysłać innego do walki.

Gdy później ponownie wprowadzicie tego chwilowo zamroczonego pokémona do walki, jego szaleństwo ustąpi. To wprawdzie czasochłonna sprawa, ale jedyna szansa...



Egzorcystów wyleczycie z obłędu...



...pokonując ich.

Światło życi

Przywódczyni egzorcystów
samodzielnie uwolnić z
obłędu. Żeby Wam pom
klątwę z pokémonowej w
rzyła na czwartym piętrz
uzdrawiania. Gdy tylko ta
cie, Wasze pokémony zost
wicie uleczone. Możecie
tu, tak często jak chcecie,
cnić swoje pokémony p
Korzystajcie więc z tego do



Tutaj możecie wyleczyć swoje pokémony.



Mr. Fuji dziękuje Wam...



i przekazuje poké – flet.

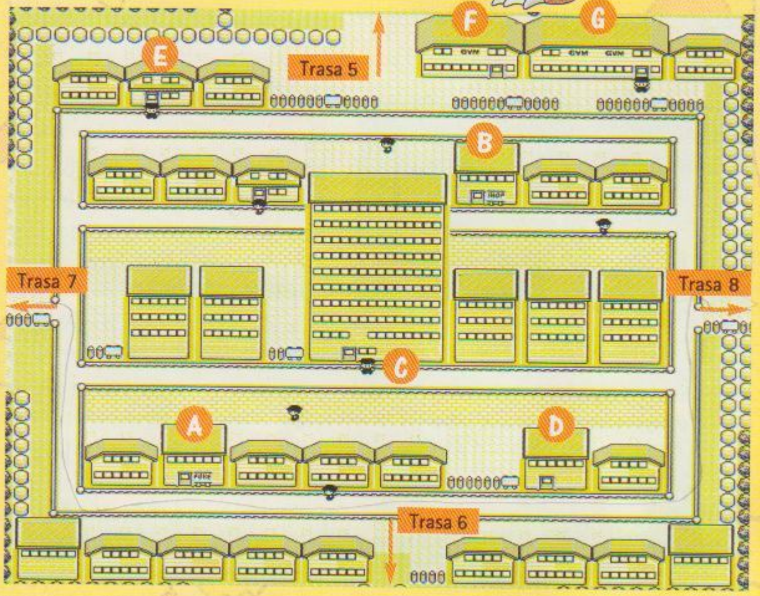
Mr. Fuji i poké -flet

Mając silph scope możecie zidentyfikować ducha odpowiedzialnego za wszystkie strachy. Czeka przy schodach F na piątym piętrze. Wprawdzie nie możecie go schwytać, ale gdy zniknie, droga na szóste piętro będzie wolna.

Na szóstym piętrze czeka na Was trzech członków drużyny Rocket. Herszt polecił im wykorzystać sytu-
ację w pokémonowej wieży
się o to, by nic się nie zm
odeślecie tę trójkę z k
ich szefa, dostaniecie się w
Mr. Fuji. On opowie Wa
wydarzyło i podziękuje za
nie. W podziękowaniu prz
poké-flet, za pomocą który
cie obudzić każdego śpiące
mona!

SAFFRON CITY

W Saffron City znajduje się centrala firmy Silph Co., producenta cudownego silph scope. Jak to możliwe, że prototyp silph scope wpadł w ręce Giovanniego? Czy firma ta współpracuje z drużyną Rocket? Co tu jest grane? Sami widzicie: nadszedł czas na wywiad gospodarczy!



A Pokémonowe centrum

B Pokémonowy supermarket

Pokémonowy supermarket	
Superkula	600
Top-napój	1.500
Top-ochrona	700
Lina do ucieczki	550
Hiperuzdrawiacz	600
Ożywiacz	1.500

C Główna kwatera Silph Co.

Jeśli prawdą jest, że Silph Co. wyposaża drużynę Rocket w supernowoczesne materiały, może to oznaczać problemy dla całego świata! Musicie koniecznie sprawdzić, co dzieje się w budynku! Na szczęście strażnik mający strzec wejścia do centrali przestał traktować swoje zadanie poważnie. Wygląda nawet na to, że zamierza wpuścić kogoś do budynku. Czy to nie pułapka! A może ma cichą nadzieję, że pomożecie uwięzionym osobom? Odpowiedź na to pytanie znajdziecie wewnątrz budynku – ruszajcie zatem w drogę, by rozwiązać zagadkę!



Ten czujny kiedyś strażnik...



...daje Wam szansę...



...wejścia do podejrzanego budynku.



D Mr. Psycho

W tym domu mieszka mężczyzna, który sam nazwał siebie Mr. Psycho. Twierdzi, że potrafi czytać w myślach wszystkich osób, które wejdą do jego mieszkania. Kiedy go odwiedzicie, pomyślcie o TM, np. o TM 29! Być może jego zdolności są powodem, dla którego Mr. Psycho został wykluczony z Korporacji Psychicznie Uzdolnionych? Ale jest Wam to chyba obojętne, ponieważ i tak dostaliście za darmo TM 29!

Dzięki TM możecie nauczyć swojego pokémona ataku psychokinezy, jednego z najsilniejszych ataków w grze. Zastanówcie się więc dobrze, który pokémon ma go opanować.



Tu otrzymacie TM 29



Od naśladowczyni otrzymacie TM 31.

E Mała naśladowczyni

Mała dziewczynka na górnym piętrze uwielbia naśladować innych ludzi. Powtarza wszystko, co do niej powiecie – prawie nie można z nią normalnie porozmawiać.

Ale jest pewna możliwość: podarujcie jej poké – lalkę. Jeśli nie macie przy sobie, pośpieszcie się do domu towarowego w Celadon Ci... jakąś. Gdy dostanie lalkę, ... od niej TM 31!

F Dojo Karate

Saffron City to jedyne miasto, gdzie są dwie areny. Jedna z nich jest oficjalną areną pokémonowej ligi. Druga to tak zwana Dojo, na której trenerzy wyspecjalizowali się w pokémonowych walkach. Szefem areny Dojo jest znany w całym kraju mistrz karate.

Oprócz niego czeka na Was jeszcze czterech trenerów ze swoimi pokémonami walki. Jeśli uda Wam się pokonać czarny pas i mistrza karate, możecie w nagrodę wybrać jednego z bardzo rzadko spotykanych pokémonów: Hitmonlee lub Hitmonchan. Ponieważ żadnego z nich nie można znaleźć na wolności, powinniście dobrze przemyśleć swoją decyzję!



*Pokonajcie mistrza karate, ...
legendarnego pokémona ...*



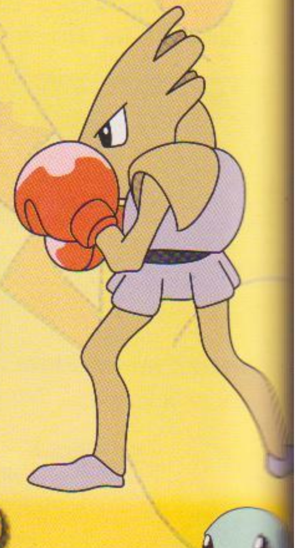
106 Hitmonlee™
walka

Hitmonlee znany jest ze swoich groźnych kopnięć. W walce podnosi skuteczność swoich ataków za pomocą medytacji, po czym powala przeciwnika wieloma kopnięciami. Hitmonlee zdaje się w walce przede wszystkim na pracę nóg!



107 Hitmonchan™
walka

Hitmonchan jest dokładnym przeciwieństwem Hitmonlee. W walce preferuje użycie pięści i rozkłada przeciwnika niewiarygodnymi kombinacjami ciosów. Może je tak szybko wykonywać, że pięści tylko śmigają w powietrzu!





G Teleportacyjny labirynt

Pokémonowa arena w Saffron City składa się z ośmiu małych komór. Poszczególne komory nie są połączone drzwiami i przejściami, lecz polami transportowymi. Jeśli wejdziecie na płytę przy wejściu, teleportuje Was ona bezpośrednio do pierwszej komory.

W tym pomieszczeniu znajdziecie cztery kolejne płyty transportujące, ułożone w kwadrat. Wejdźcie na płytę nad Wami, by przedostać się do następnej komory. W kolejnych komorach musicie zawsze wejść na płytę nad lub pod Wami, by przedostać się dalej.

Jeśli odnajdziecie już swoją drogę w labiryncie, w centralnej komorze czeka na Was szefowa areny – Sabrina ze swoimi pokémonami psycho.



Wchodźcie zawsze na płytę pod lub nad Wami...,



...aby dotrzeć do szefowej areny – Sabriny.

Spójrzcie niebezpieczeństwu w oczy!

Jak już wiecie, można uniknąć walki z trenerami, pozostając poza zasięgiem ich wzroku. W obecnej sytuacji jednak nie polecamy takiego działania, ponieważ wkrótce spotkacie bardzo silnych przeciwników. By dać sobie radę w walkach, wasze pokémony koniecznie potrzebują doświadczenia! Pamiętajcie także i o tym, że obecni na arenie trenerzy nie będą już walczyć przeciwko Wam, jeśli pokonacie Sabrinę! Spróbujcie więc rozprawić się ze wszystkimi trenerami, zanim stawicie się na pojedynek z szefową. Pokémony tutejszych trenerów mają poziom między 30 i 40, więc nastawcie się na zaciekłą walkę!



Trenerzy czekają na Was...



....ze swoimi pokémonami psycho.

Szefowa areny

SABRINA

Sabrina wprowadza do walki pokémony kategorii psycho. Dysponują one potężnymi atakami, które pozbawiają Wasze pokémony nie tylko energii, ale również wpędzają je w obłęd.

Z doświadczeń w pokémonowej wieży wiecie, że oszalałe pokémony mają skłonność wyrządzania sobie krzywdy. Żeby tego uniknąć, musicie od razu wymienić pokémony, gdy jeden z nich oszaleje. Przygotujcie się na ciężką walkę i miejcie w pogotowiu kilka leczniczych napojów, by wzmocnić swoje pokémony.

Kiedy pokonacie Sabrinę otrzymacie order – bagno oraz TM 46.



Dzięki temu orderowi zdobędziecie posłuszeństwo wszystkich pokémonów do poziomu 70! Za pomocą TM 46 możecie nauczyć jednego z pokémonów psycho – fali. Ten atak wyrządza tym większe szkody, im wyższy poziom ma atakujący!

PRZECIWNICY

Abra – Poziom 50	Kadabra – Poziom 38
Kadabra – Poziom 50	Mr. Mime – Poziom 37
Alakazam – Poziom 50	Venomoth – Poziom 38
	Alakazam – Poziom 43

NAGRODY

- order - dusza
- 46 TM 46





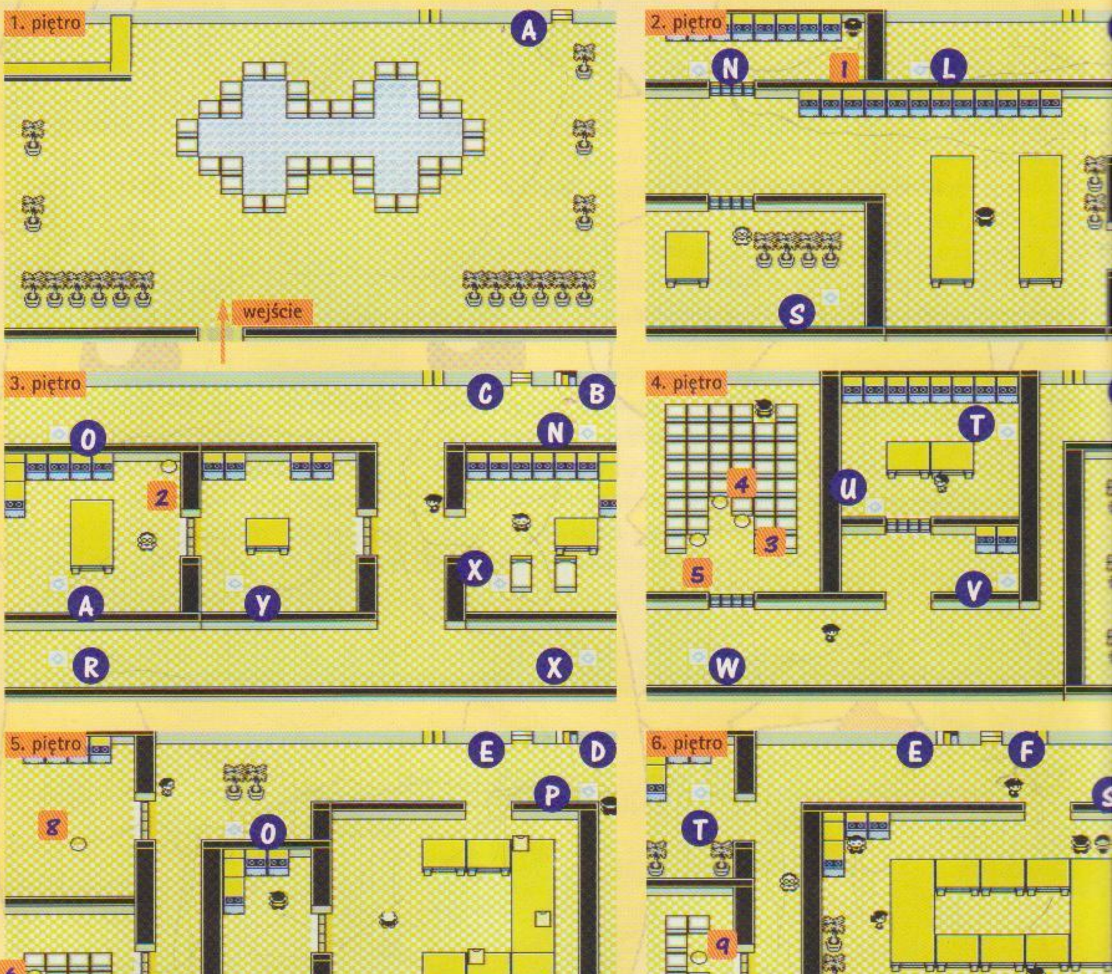
SILPH CO.

Wygląda na to, że drużyna Rocket szantażuje Silph Co., żeby zdobyć od nich najnowocześniejsze technologie. Musicie się jakoś przedostać na najwyższe piętro, gdzie Giovanni uwięził prezesa Silph Co.!

Po centrali firmy kręci się aż 31 zwolenników drużyny Rocket! Trzymają pracowników w szachu i pilnują, by nikt nie dostał się do budynku. Mimo że po zwycięstwie nad Giovannim trenerzy nie będą już z Wami walczyć, spróbujcie wpierw pokonać ich wszystkich. Dopiero potem zajmijcie się Giovannim!

Poziomy pokémonów drużyny Rocket wahają się między 25 a 35. Jeśli Wasze pokémony wymagają pomocy medycznej, rozejrzyjcie się za dziewczyną na ósmym piętrze. Znajdziecie ją niedaleko płyty transportowej A, w dolnej części mapy. Tam możecie przywrócić siły Waszym pokémonom!

PRZEDMIOTY	
1	TM 36
2	top-napój
3	lina do ucieczki
4	top ożywiacz
5	Hiperuzdrawiacz
6	TM 09
7	klucz do drzwi
8	proteiny
9	HP-UP
10	strzał X
11	Wapno
12	TM 03
13	TM 26
14	specjalny cukierek
15	karbon





Teleportacyjne szaleństwo

Jeśli Wasze pokémony muszą jeszcze zdobyć doświadczenie w walce, nie wahajcie się pokonać wszystkich zwolenników drużyny Rocket, zanim sami wystąpicie przeciw Giovanniemu.

Jeśli jednak zależy Wam bardziej na tym, by zakończyć sprawę możliwie jak najszybciej, to – kierując się mapą – znajdźcie najkrótszą drogę na dziesiąte piętro. Najszybszy sposób dotarcia do celu to pójście na czwarte piętro i zabranie klucza, którym możecie otworzyć wszystkie automatyczne drzwi w centrali firmy Silph Co. Wróćcie z kluczem na drugie piętro, by otworzyć automatyczne drzwi i skorzystać z teleportera Y. Ta płyta przetransportuje Was na szóste piętro, a tam, korzystając z płyty Z, możecie dotrzeć do biura prezesa Silph Co.



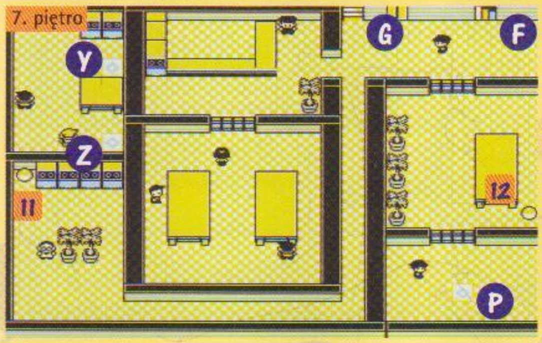
Zabierzcie klucz...,

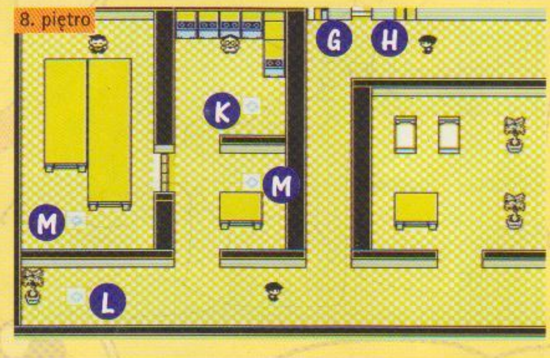


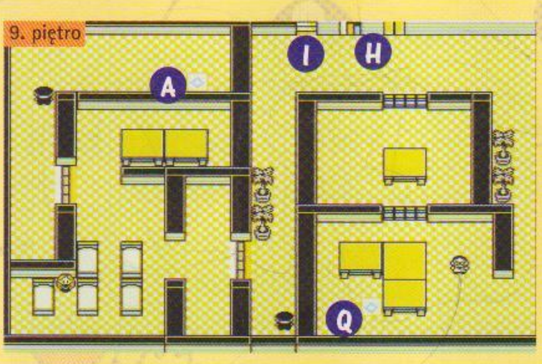
...aby otworzyć automatyczne drzwi...



...i w ten sposób dotrzeć do Giovanniego.

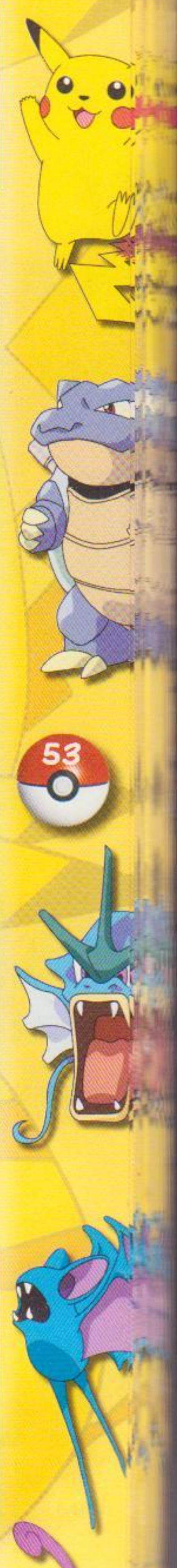












Jessie i James



Teraz w wyzwaniu Giovanniego na pojedynek mogą przeszkodzić Wam dwie dobrze znane twarze: Jessie i James, „najokropniejsi" członkowie drużyny Rocket. Oczywiście oboje są przekonani, że nie macie żadnych szans. Bardzo chętnie zameldowaliby swojemu szefowi, że się z Wami rozprawili. Ale nie musicie się martwić: z łatwością pokonacie ich pokémony o poziomie 31, jeśli umiejętnie zastosujecie ataki psycho.

	#110 Weezing	Poziom 31
	#24 Arbok	Poziom 31
	#52 Meowth	Poziom 31





Gary

Kiedy na piątym piętrze zaatakuje Was Wasz odwieczny rywal Gary, zobaczycie, że jego pokémony są silniejsze niż ostatnim razem. W Czerwonej i Niebieskiej Edycji Gary ma między innymi Pidgeot, Alakazam i Growlithe. Pokémony te posiadają poziom między 35 i 40. Natomiast w Żółtej Edycji Gary dysponuje pokémonami o prawie jednakowych poziomach i możecie go pokonać używając pokémonów wodnych, elektro oraz ziemia. Po walce nie zapomnijcie zaopatrzyć się w świeżą energię na ósmym piętrze!

Kiedy Gary zniknie, powinniście porozmawiać z pracownikiem w pomieszczeniu. Z wdzięczności za uwolnienie i w nagrodę za odwagę podaruje Wam pokémona o nazwie Lapras.

#27 Sandshrew	Poziom 38
#38 Ninetales	Poziom 35
#91 Cloyster	Poziom 37
#64 Kadabra	Poziom 35
#135 Jolteon	Poziom 40





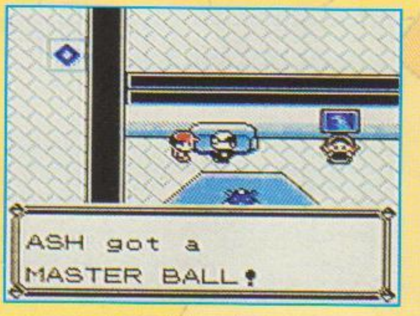
Pokonajcie Garego...



...a w nagrodę dostaniecie pokém



Pokonajcie Giovanniego...



...a w nagrodę dostaniecie prototyp mistrzowskiej kuli.



#131 Lapras™
woda/lód

Ze względu na rozmiary często wykorzystuje się Laprasa jako środek transportu przy pokonywaniu zbiorników wodnych. Jest bardzo ufny, niezwykle inteligentny i należy do pokémonów, których nie możecie schwytać na wolności.

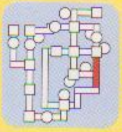
Giovanni i mistrzowska k

Po tym jak udaremnili drużyny Rocket w Cela Giovanni przeniósł swoją g terę do Saffron City. Ale niedobrze się składa dla szybko tu powrócicie, by ju ku zdusić jego najnowsz Giovanni planuje szantażo zesa Silph Co., żeby do mistrzowskiej kuli. Dzięki mógłby schwytać każdego ze stuprocentową gwaranc na Giovanniego składa się – poziom 35, Rhyhorn – Kangaskhan (albo Persian Edycji) – poziom 43 oraz – poziom 44.

Jeżeli uda Wam się wygr monami Giovanniego, dosta prezesa Silph Co. prot trzowskiej kuli!



TRASA 12



Jeśli uda Wam się uwolnić Saffron City i Siliph Co. od drużyny Rocket, zasłużyliście na długi urlop. To znaczy: na południe od Lavender Town na trasie 12 dobrze biorą pokémony wodne – chwytajcie za wędki i ruszajcie tam. Po drodze spotkacie Snorlax. Za pomocą poké-fletu możecie go obudzić, a następnie próbować złapać lub pokonać. Chociaż na tym odcinku nie unikniecie wszystkich walk z trenerami, marsz ten będzie dużo mniej uciążliwy od poprzedniego.

PRZEDMIOTY	
1 TM 16	2 Żelazo

Dźwięczna muzyka

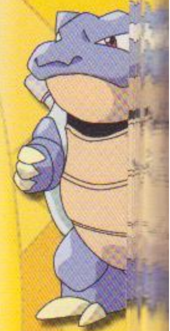
Poké-flet, który otrzymaliście od Mr. Fuji, ma moc budzenia wszystkich śpiących pokémonów. Drogę na trasie 12 tarasuje śpiący Snorlax. Fletem spłoszycie go z wygodnego legowiska, z czego nie będzie jednak specjalnie zadowolony.

Kiedy Snorlax zaatakuje, możecie spróbować złapać go do Waszej kolekcji. Ponieważ w całej grze macie tylko dwie szanse, by to zrobić, powinniście zapisać stan gry, żeby ewentualnie jeszcze raz zacząć. Gdy tylko droga będzie wolna, możecie ruszyć na południe, do trasy 13.



Poké – fletem obudzicie Snorlax.






17 Pidgeotto™ Normalny/lot



Macie dwie możliwości, żeby dołączyć Pidgeotto do Waszej kolekcji: albo złapiecie go na wolności, albo wytrenujecie Pidgey do poziomu 18.

18 Pidgeot™ Normalny/lot



Pokémony z klasy lot należą do naturalnych wrogów pokémonów – chrząszczy (np. Venonat). Na wolności nie znajdziecie Pidgeota, dlatego trenujcie Pidgeotto aż do poziomu 36.

44 Gloom™ roślina/trucizna



Jak większość innych pokémonów – roślin, Gloom jest prawie nieruchomy. Ale w walce nie musi się poruszać i całkowicie zdaje się na swoje roślinne ataki.

45 Vileplume™ roślina/trucizna



Gloom i Vileplume to pokémony, które w walce całkowicie zdają się na swoje roślinne ataki. Dlatego paraliż i unieruchamianie nie zdają w ich przypadku egzaminu i nie wpływają negatywnie na ich siłę walki.

Pidgey	często	często	często
Pidgeotto	rzadko	----	----
Oddish	często	często	----
Gloom	rzadko	rzadko	----
Venonat	----	rzadko	rzadko
Bellsprout	często	----	często
Weepinbell	rzadko	----	rzadko
Slowpoke	często	----	----
Slowbro	rzadko	----	----
Farfetch'd	rzadko	----	----





48
Venonat™
chrząszcz/trucizna

Venonat żyje przeważnie w gałęziach drzew. Przyciąga go światło. Bądźcie więc ostrożni, kiedy udajecie się w jego rewir.



70
Weepinbell™
roślina/trucizna

Weepinbell to rozwinięta forma Bellsprout. Dzięki swojemu atakowi wzrostu może zwiększać siłę uderzenia ataków specjalnych (np. atak trującego kurzu).



71
Victre[illegible]

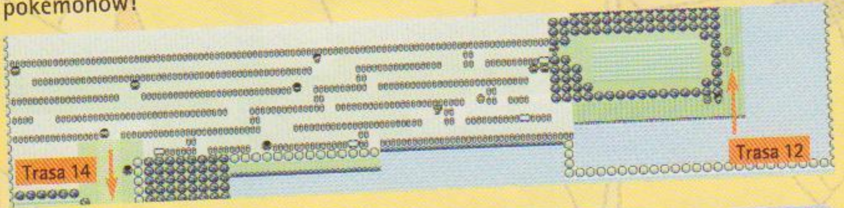
Victreebel zalicza się do pokémon[illegible] nie spotkacie na wolności. Jedyn[illegible] włączenia tego pokémona do kole[illegible] danie Weepinbell działaniu kam[illegible]

Pidgey	rzadko	często
Pidgeotto	często	----
Oddish	często	często
Gloom	rzadko	rzadko
Venonat	----	rzadko
Bellsprout	często	----
Weepinbell	rzadko	----
Slowpoke	często	----
Slowbro	rzadko	----
Farfetch'd	rzadko	----
Ditto	----	rzadko

TRASA 13



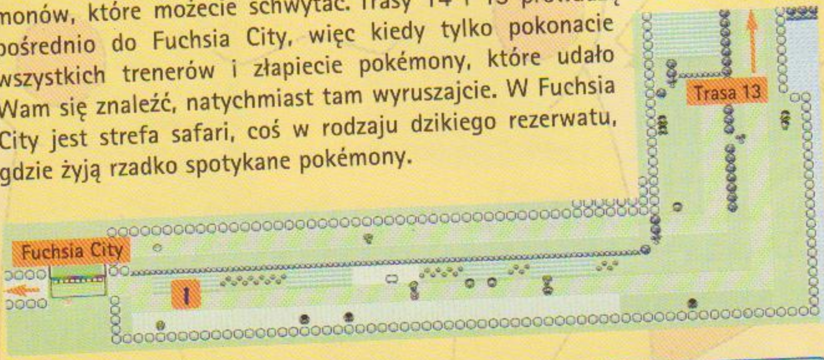
Trasę 13 można porównać raczej z labiryntem niż z drogą, ale jest to piękne miejsce na spacery i do podziwiania przyrody. Gdybyż tam jeszcze nie było wrogich trenerów, próbujących utrudnić Wam życie! Ale w ten sposób możecie przynajmniej zwiększyć poziom Waszych pokémonów!



TRASY 14 & 15



Na trasie 14 i 15 Wasza podróż znów staje się poważna. Tu na skraju drogi czeka wielu trenerów, a na polach pełno jest pokémonów, które możecie schwytać. Trasy 14 i 15 prowadzą bezpośrednio do Fuchsia City, więc kiedy tylko pokonacie wszystkich trenerów i złapiecie pokémony, które udało Wam się znaleźć, natychmiast tam wyruszajcie. W Fuchsia City jest strefa safari, coś w rodzaju dzikiego rezerwatu, gdzie żyją rzadko spotykane pokémony.





143
Sno[illegible]

Snorlax to najbardziej leniwy [illegible] pokémonów. Najczęściej oddaje [illegible] ulubionemu zajęciu, tzn. długie[illegible] kiemu spaniu! Mimo to posiada [illegible] ataku i może opanować prawie [illegible]

Pidgey	----	często
Pidgeotto	rzadko	rzadko
Oddish	często	często
Gloom	rzadko	rzadko
Venonat	często	rzadko
Venomoth	rzadko	----
Bellsprout	często	----
Weepinbell	rzadko	----
Ditto	----	często

Dzielcie się doświadczeniami

PRZEDMIOTY	
1	TM 20

W domu celników oczekuje Was na górze asystent Prof. Oak. Jeśli złapiecie 50 różnych pokémonów, przekaże Wam przedmiot o nazwie rozdzielacz EP. Weźcie go ze sobą, a punkty zdobyte w walce zostaną podzielone między wszystkie pokémony, jakie akurat prowadzicie.



FUCHSIA CITY



Drużyna Rocket ciągle jeszcze nie może dojść do siebie po porażce, jaką zadaliście jej w Saffron City. I to daje Wam szansę, żeby skoncentrować się na właściwym zadaniu: zostaniu najlepszym na świecie trenerem! Więc może teraz odwiedzicie park safari w Fuchsia City?

A Pokémonowe centrum

B Pokémonowy supermarket

Pokémonowy supermarket	
hiperkula	1.200
superkula	600
supernapój	700
hipernapój	1.500
ożywiacz	1.500
hiperuzdrawiacz	600
superochrona	500

C Hodowla ryb

W tym domu mieszka starszy brat rybaka zawodowca z Vermilion City. Porozmawiajcie z nim, a podaruje Wam profesjonalną wędkę. Idźcie teraz nad staw za domem i zobaczcie, co możecie złowić!

D Koszmar Ninja

Trenerzy pokémonowej areny w Fuchsia City pochodzą ze starego rodu Ninja. W walce wykorzystują przeważnie pokémony dysponujące atakami trucizny oraz snu.

E Bezzębny

W tym domu żyje strażnik strefy safari. Gdzieś na safari stracił swoje zęby, dlatego nikt nie może go zrozumieć. Jeśli przyniesiecie mu jego szczękę, z wdzięczności podaruje Wam HM 04. Dzięki HM możecie nauczyć swoje pokémony siły!



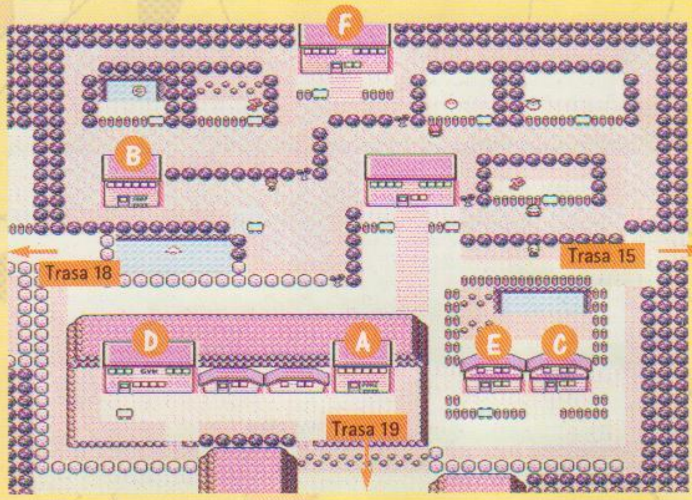
Tę skałę możecie przesunąć tylko przy pomocy HM 04 (siła).

F Na safari

Strefa Safari to park rozrywki dla trenerów pokémonów. Trenerzy tacy jak Wy, którzy posiadają order pokémonowej ligi, mogą kupić przy wejściu specjalne kule safari oraz pokémonowe wabiki, by schwytać rzadkie pokémony. Złapcie tyle pokémonów, ile chcecie, ale uważajcie na podaną liczbę kroków.

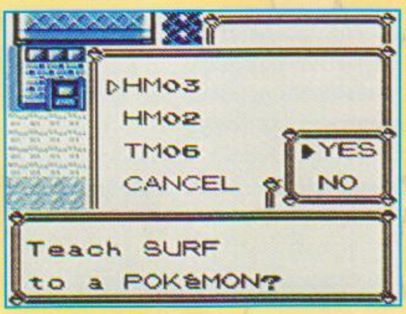


Wejście do strefy safari



Ukryta nagroda

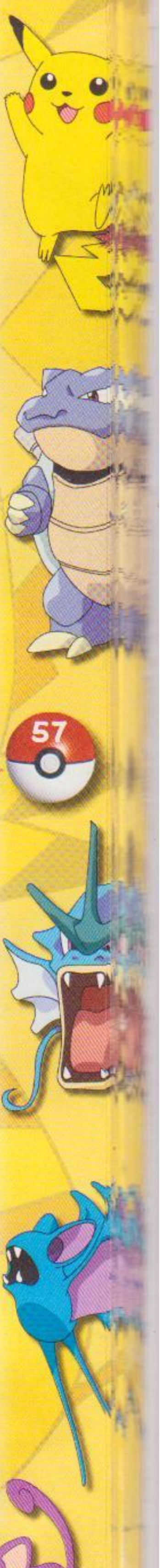
Kiedy odnajdziecie tajemniczy dom na obszarze 3 strefy safari i do niego wejdziecie, dostaniecie w nagrodę HM 03. Dzięki temu możecie nauczyć swoje wodne pokémony surfowania. Ta umiejętność umożliwi Wam przemierzanie dużych przestrzeni wodnych na jednym pokémonie. W ten oto sposób dostaniecie się wreszcie do elektrowni i do starszego mężczyzny po drugiej stronie jeziora w Celadon City!



Dzięki HM 03 dostaniecie się...



...w nowe regiony!





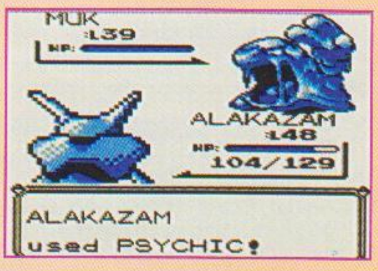
Szef areny

KOGA

Koga czeka na Was otoczony „niewidzialnymi" ścianami i grupą trenerów. Jego drużyna składa się z dwóch Koffingów, Muka i Weezinga (w Czerwonej i Niebieskiej Edycji), ewentualnie z trzech Venonatów i Venomotha (w Żółtej Edycji).

Powinniście wprowadzić do walki pokémony klasy ziemia albo psycho! Jeśli uda Wam się pokonać kwartet Kogi, otrzymacie order-duszę oraz premię – TM 06. Dzięki orderowi-duszy wzrastają wartości obronne Waszych pokémonów!





PRZECIWNICY

- Venonat – Poziom 44 (Żółta)
- Venonat – Poziom 46 (Żółta)
- Venonat – Poziom 48 (Żółta)
- Venomoth – Poziom 50 (Żółta)
- Koffing – Poziom 37 (Czerwona, Niebieska)
- Muk – Poziom 39 (Czerwona, Niebieska)
- Koffing – Poziom 37 (Czerwona, Niebieska)
- Weezing – Poziom 43 (Czerwona, Niebieska)

NAGRODY

- order-dusza
- TM 06



47 Parasect™
Chrząszcz-roślina

Parasect to połączenie klas elementów chrząszcza i rośliny. Pokémon ten najchętniej przebywa na wilgotnym, ciemnym terenie.



115 Kangaskhan™
Normalny

Kangamy noszą swoje młode zawsze przy sobie w torbie, nawet podczas walk. W żadnym razie nie wpływa to ujemnie na ich wolę walki, wręcz przeciwnie, instynkt obronny dodatkowo ją potęguje.

Pokémon	Żółta	Czerwona	Niebieska
Nidoran ♂	często	często	----
Nidorino	rzadko	rzadko	rzadko
Nidoran ♀	często	----	często
Nidorina	----	rzadko	rzadko
Rhyhorn	rzadko	często	często
Venonat	----	często	często
Exeggcute	często	rzadko	rzadko
Paras	rzadko	----	----
Parasect	rzadko	rzadko	rzadko
Scyther	----	rzadko	----
Pinsir	----	----	rzadko
Chansey	rzadko	rzadko	rzadko
Tangela	rzadko	----	----

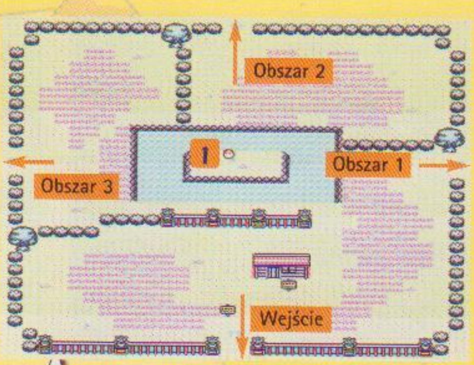
STREFA SAFARI



Kupując przy wejściu bilet do strefy safari, otrzymacie w kasie 30 kul safari i nieograniczoną ilość pokémonowych wabików. Teraz możecie wyruszyć na pokémonowe safari!

Kiedy spotkacie w strefie safari dzikiego pokémona, spróbujcie schwytać go za pomocą kuli safari. W parku nie odbywają się walki, ponieważ zabronione jest przynoszenie własnych pokémonów. Żeby szybciej złapać pokémony, powinniście obrzucić je kamieniami lub wystawić wabiki.

Po przekroczeniu limitu kroków będziecie teleportowani ponownie do wejścia w strefę safari.



PRZEDMIOTY

1 Nugget

32
Nidoran♂™
Trucizna



Gdy tylko wyczuje niebezpieczeństwo, Nidoran podnosi uszy do góry. Już po niebezpiecznych kolcach widać, że to bardzo trujący pokémon.

33
Nidorino™
Trucizna



Nidorino to agresywny pokémon. Atakuje przy najmniejszej prowokacji i w walce często wykorzystuje atak koncentracji energii, by zwiększyć swoją moc natarcia. Oczywiście chwilę potrwa, zanim użyje tego ataku.

34
Nidoking™
Trucizna / Ziemia



To rzeczywiście pokémon, który robi wrażenie i nie znosi innych pokémonów na swoim terytorium. Z łatwością łapie i przygniata swoje ofiary. Jest niesamowicie niebezpieczny.

29
Nidoran♀™
Trucizna

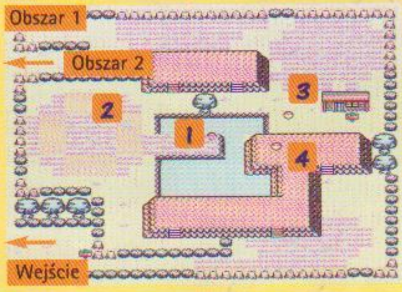


Kolce żeńskich Nidoranów są mniejsze od męskich, ale równie trujące!

31
Nidoqueen™
Trucizna / Ziemia

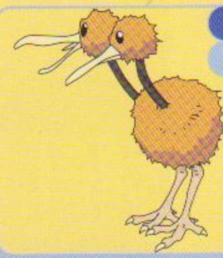


Mimo masywnej budowy Nidoqueen porusza się zaskakująco szybko. Ogonem uderza tak błyskawicznie, że większość przeciwników jest kompletnie zaskoczona.



Nidoran ♂	często	często	rzadko
Nidorino	----	rzadko	----
Nidoran ♀	często	rzadko	często
Nidorina	rzadko	----	rzadko
Doduo	----	często	często
Paras	----	często	często
Parasect	----	rzadko	rzadko
Exeggcute	często	rzadko	rzadko
Kangaskhan	----	rzadko	rzadko
Scyther	rzadko	rzadko	----
Pinsir	----	----	rzadko
Tauros	rzadko	----	----
Cubone	rzadko	----	----
Marowak	rzadko	----	----
Chansey	rzadko	----	----

84
Doduo™
Normalny/Lot



Mimo że jest to pokémon typu lot, nie potrafi latać. Może jednak przez dłuższy czas bardzo szybko biegać.

49
Venomoth™
Chrząszcz/trucizna



Wprawdzie nie wykonuje ataków powodujących uszkodzenia ciała, ale może wykorzystać różnorodne ataki zmiany stanu (np. atak proszkiem nasennym lub trującym).

111
Rhyhorn™
Ziemia/skała



Kości Rhyhorna są w porównaniu do kości człowieka około 1000 razy cięższe. Fakt ten wyjaśnia chyba niesamowitą siłę i wytrzymałość Rhyhorna.

Znajdźcie tajemniczy dom!

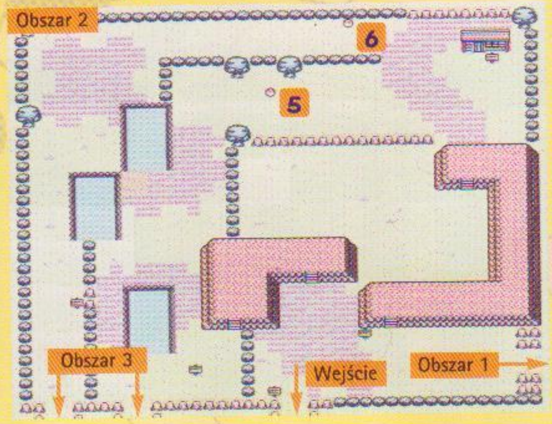
W strefie safari organizowany jest właśnie konkurs. Kto odnajdzie tajemniczy dom, dostanie tam w prezencie HM 03, dzięki której można nauczyć pokémony surfowania. Dom znajduje się w obszarze trzecim strefy safari. Jeśli chcecie dostać się do tego rejonu, musicie na drugim obszarze skorzystać z wyjścia na dole po lewej stronie.

Jeśli macie już HM 03, możecie udać się przez jezioro na południe.



Znajdźcie tajemniczy dom, żeby dostać HM 03.

Nidoran ♂	często	często	- - - -
Nidorino	- - - -	rzadko	rzadko
Nidoran ♀	często	- - - -	często
Nidorina	rzadko	rzadko	rzadko
Rhyhorn	rzadko	często	często
Paras	- - - -	często	często
Exeggcute	często	rzadko	rzadko
Venomoth	- - - -	rzadko	rzadko
Tauros	- - - -	rzadko	rzadko
Chansey	- - - -	rzadko	rzadko
Kangaskhan	rzadko	- - - -	- - - -
Scyther	rzadko	- - - -	- - - -
Pinsir	rzadko	- - - -	- - - -
Cubone	rzadko	- - - -	- - - -

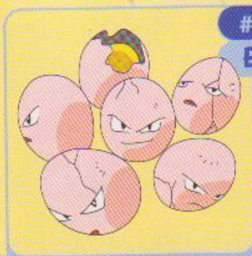


PRZEDMIOTY

1	TM 37
2	top-napój
3	top-uzdrowienie
4	karbon
5	TM 40
6	proteiny
7	top-ożywiacz
8	top-napój
9	złote zęby
10	TM 32

102 Exeggcute™

roślina/psycho



Pokémony te występują zawsze w regularnych stadach. Pozwala im to błyskawicznie otaczać, a następnie atakować swoich przeciwników. Za pomocą kamienia-liścia Exeggcute przemienia się w dwunożnego Exeggutor.

103 Exeggutor™

roślina/psycho



Nogi Exeggutor nie nadają się właściwie do walki. Dlatego sprawia on wrażenie nieporadnego. Przemiana w Exeggutor umożliwia atakowanie przeciwnika pięć razy pod rząd.

Nidoran ♂	często	często	rzadko
Nidorino	rzadko	rzadko	- - - -
Nidoran ♀	często	rzadko	często
Nidorina	- - - -	- - - -	rzadko
Doduo	- - - -	często	często
Venonat	- - - -	często	często
Venomoth	- - - -	rzadko	rzadko
Exeggcute	często	rzadko	rzadko
Tauros	rzadko	rzadko	rzadko
Kangaskhan	- - - -	rzadko	rzadko
Cubone	rzadko	- - - -	- - - -
Marowak	rzadko	- - - -	- - - -
Tangela	rzadko	- - - -	- - - -
Pinsir	rzadko	- - - -	- - - -



113 Chansey™

Normalny



Ten rzadko występujący i z tego względu pożądany pokémon jest doskonałym wojownikiem i w pojedynkach przynosi szczęście swojemu trenerowi.

123 Scyther™

Chrząszcz/lot



Ten napawający strachem pokémon to pokémon chrząszcz, którego ostre jak nóż nożyce, podobne kształtem do sierpa, godzą przeciwnika z dużą skutecznością.

127 Pinsir™

Chrząszcz



Pinsira możecie złapać, jeśli posiadacie Niebieską Edycję gry – w przeciwnym razie musicie się wymienić! Ten pokémon – chrząszcz zdaje się w walce przede wszystkim na swoją niewiarygodną siłę, jak również napawające strachem i bolesne dla przeciwnika szczypce na głowie.

128 Tauros™

Normalny



Tauros jest niezwykle silnym i bardzo niebezpiecznym pokémonem. Jego temperament oraz siła woli mogą przysporzyć nie lada kłopotu nawet najbardziej doświadczonym trenerom...

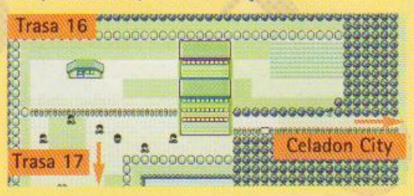
TRASY 16, 17 & 18



Trasy te to drogi dla dwuśladów, niezależnie czy napędzanych silnikiem, czy tez siłą mięśni. Dlatego spotkacie tutaj wielu (moto-)rowerzystów, którzy czyhają ze swoimi pokémonami na paradujących trenerów. Utorujcie sobie długą drogę przez ścieżkę rowerową na północ, by dostać się do Celadon City. Stamtąd idźcie dalej do elektrowni!

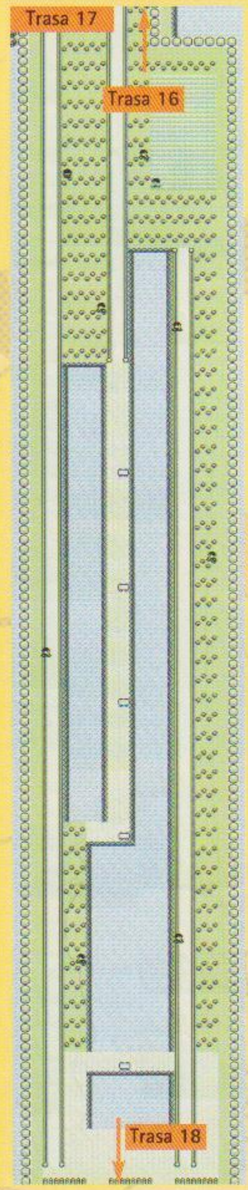
TRASA 16

Spearow	często	często	często
Rattata	często	często	często
Raticate	rzadko	rzadko	rzadko
Doduo	często	rzadko	rzadko
Fearow	rzadko	- - - -	- - - -



TRASA 17

Raticate	rzadko	często	często
Spearow	- - - -	często	często
Fearow	często	często	często
Ponyta	często	- - - -	- - - -
Doduo	często	rzadko	rzadko
Dodrio	rzadko	- - - -	- - - -



108 Lickitung™
normalny



Mimo swego miłego i zabawnego wyglądu Lickitung jest w walce przeciwnikiem, którego nie powinno się lekceważyć. Lickitunga może-cie wymienić na zachód od Fuchsania City.

22 Fearow™
Normalny/lot

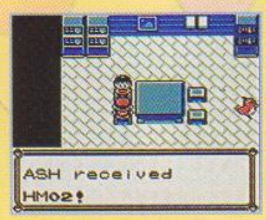


Fearow, ze względu na olbrzymią rozpiętość swoich skrzydeł, potrafi długo żeglować w powietrzu. Jeśli wzrośnie jego poziom doświadczenia, nauczy się ataku z lustrzanym trickiem, polegającego na kopiowaniu ataku przeciwnika.

20 Raticate™
Normalny



Raticate wykorzystuje swoje długie wąsy, by dać sobie radę w najbardziej ciasnych i ciemnych pomieszczeniach. Jeśli straci wąsy, straci również orientację.

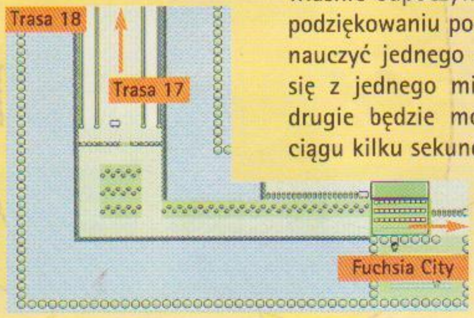


VM 02 doda Ci skrzydeł

Gotowy do odlotu?

Na północnym krańcu ścieżki rowerowej na trasie 16, możecie odnaleźć samotny dom na terenie ogrodzonym krzakami. By dostać się do niego, potrzebujecie sekatora, którym usuniecie jeden z krzaków. Gdy pójdziecie dalej, zobaczycie, że faktycznie są to dwa budynki! Przejdźcie przez górny budynek (dom celnika), by dostać się na ogrodzony teren.

W drugim domu natkniecie się na trenerkę pokémonów, która właśnie odpoczywa. Jeśli obiecacie, że nie wydacie jej kryjówki, w podziękowaniu podaruje Wam HM 02. Przy pomocy tej HM możecie nauczyć jednego z pokémonów latania. Tym samym przedostanie się z jednego miejsca na drugie będzie możliwe w ciągu kilku sekund.



TRASA 18

Rattata	często	- - - -	- - - -
Raticate	rzadko	rzadko	rzadko
Spearow	często	często	często
Fearow	rzadko	rzadko	rzadko
Doduo	często	rzadko	rzadko

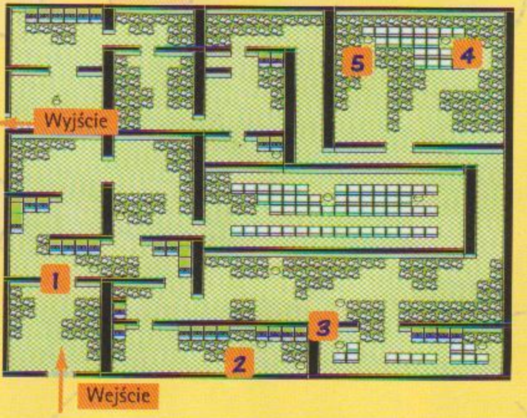
W ELEKROWNI



Kontynuujcie swoją podróż z Celadon City przez Saffron City i Cerulean City, by dostać się z powrotem na trasę 9. Tutaj potrzebujecie pokémona, którego nauczyliście surfowania. Surfujcie w dół rzeki na południe, gdzie będziecie mogli znowu stanąć na lądzie i dostać się do wejścia do elektrowni.

W tym budynku ruszajcie na poszukiwanie jednego z najbardziej rzadkich pokémonów: Zapdos. Zwracajcie dokładnie uwagę na to, jakie kule leżące na ziemi podnosicie – niektóre z nich to w rzeczywistości dobrze zamaskowane pokémony!

PRZEDMIOTY	
1	karbon
2	TM 33
3	TM 25
4	specjalny cukierek
5	HP-UP



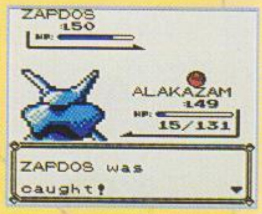
Złapcie Zapdosa!

Przy wyjściu z elektrowni ujrzycie Zapdosa. Jest to jedyna okazja w grze, by złapać tego pokémona – i macie tylko jedną szansę! Dlatego zanim go zaatakujecie, koniecznie zapiszcie stan gry.

Ponieważ Zapdos to silny pokémon, niełatwo będzie go złapać. Użyjcie najlepiej hiperkuli i zanim rzucicie nią w Zapdosa, spróbujcie go ogłuszyć.



To jedyna możliwość,

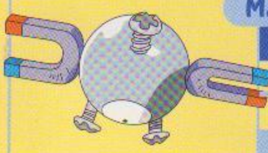


by złapać rzadkiego Zapdosa.

Voltorb	często	często	często
Magnemite	często	często	często
Magneton	często	rzadko	rzadko
Pikachu	----	często	często
Raichu	----	----	rzadko
Electabuzz	----	rzadko	----
Muk	rzadko	----	----
Grimer	rzadko	----	----

81 Magnemite™

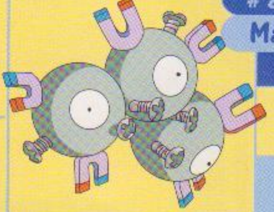
Elektro



Magnemite wykorzystuje swoją elektryczną moc, by sparaliżować lub oszołomić przeciwnika. Po ogłuszeniu agresora sięga po atak szoku piorunowego.

82 Magneton™

Elektro



Ten maszynowy pokémon składa się z trzech połączonych ze sobą Magnemite. O tych pokémonach niewiele wiadomo.

145 Zapdos™

Elektro/lot



Zapdos jest jednym z trzech rzadkich pokémonów ptaków. Jako jedyny pokémon łączy w sobie klasy elementów elektro i lot.

125 Electabuzz™

Elektro



Podobnie jak większość innych pokémonów klasy elektro, Electabuzz jest związany z polami energetycznymi. Dlatego jedyne miejsce, gdzie można go spotkać, to elektrownia.

26 Raichu™

Elektro



Raichu powstaje z Pikachu i jest znacznie silniejszy. Jego energia elektryczna jest tak silna, że używa ogona jako uziemienia, gdyż w przeciwnym razie zachodzi niebezpieczeństwo, że sam się zelektryzuje!

TRASY 19 & 20



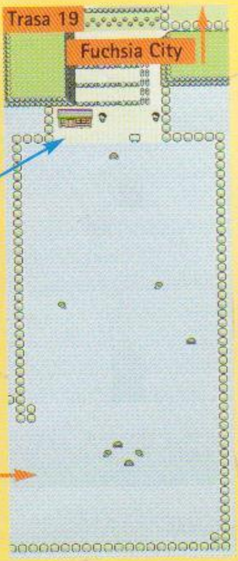
Co wcześniej zdawało się być bajką, stało się prawdą: naukowcom na Wyspie Cynoberowej udało się sklonować żywego pokemona ze skamieniałości wymarłych pokemonów. Musicie to koniecznie zobaczyć!

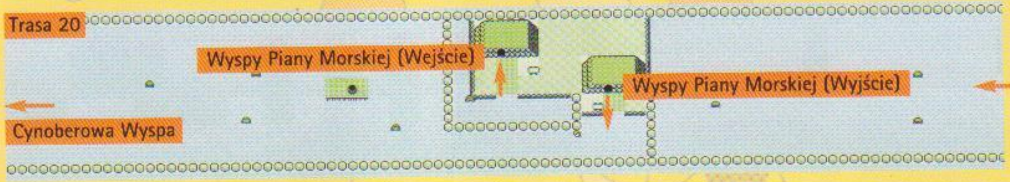
Wyruszajcie więc drogą z Fuchsia City na południe, do trasy 19 i 20. Trasy te zaprowadzą Was na Wyspy Piany Morskiej, przez które dostaniecie się na Wyspę Cynoberową.

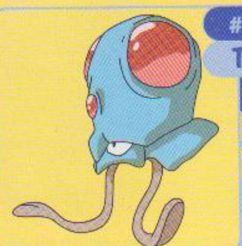


Tutaj mieszka surfingowiec Dude! Jeśli macie surfingowca Pikachu, Dude wyjaśni Wam zasady gry z bonusami „Plaża Pikachu".

Tentacool	■ często	■ często	■ często







72
Tentacool™
Woda/Trucizna

Tentacool chętnie przebywa w ciepłych, płytkich wodach. Posiada trujące kolce, którymi broni się przed wrogami. Często dochodzi do małych wypadków, ponieważ nieostrożni wędkarze lub pływacy nadeptują na Tentacool.



73
Tentacruel™
Woda/Trucizna

Kiedy Tentacool osiągnie poziom 30, zamienia się w Tentoxę. W trakcie przemiany z Tentacruel wyrasta ponad tuzin nowych macek uzbrojonych w kolce.

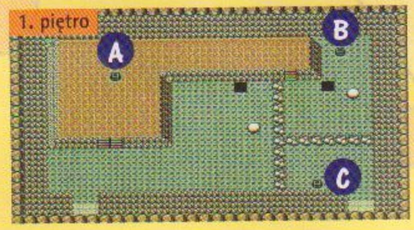
WYSPY PIANY MORSKIEJ

Seel	■ - - - -	■ często	■ często
Slowpoke	■ rzadko	■ często	■ rzadko
Slowbro	■ - - - -	■ - - - -	■ rzadko
Psyduck	■ - - - -	■ rzadko	■ często
Golduck	■ - - - -	■ rzadko	■ - - - -
Horsea	■ - - - -	■ rzadko	■ - - - -
Krabby	■ często	■ - - - -	■ rzadko
Zubat	■ często	■ rzadko	■ rzadko
Golbat	■ rzadko	■ rzadko	■ rzadko
Shellder	■ - - - -	■ często	■ - - - -
Staryu	■ - - - -	■ - - - -	■ często

NA WYSPACH PIANY MORSKIEJ

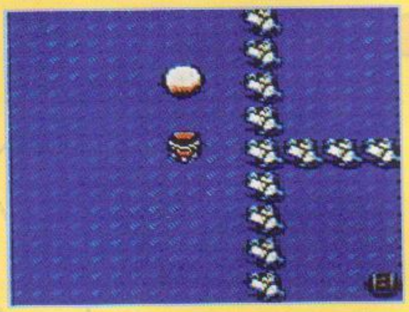


Mapy na kolejnych stronach pomogą Wam odnaleźć się w labiryncie jaskiń na tych wyspach.



Potrzebna moc

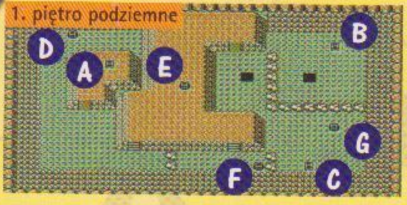
Przemierzając labirynt jaskiń na Wyspach Piany Morskiej, natraficie często na duże kamienne kule, które wydają się leżeć dookoła bezużytecznie. Pokémon posiadający odpowiednią moc może przesunąć te kamienie i zrzucić je przez dziury w podłożu. Jest to konieczne, żeby zablokować strumień rzeki na trzecim piętrze pod ziemią. Dopiero wtedy dotrzecie do prawej części na trzecim piętrze, a następnie po drabinie do wyjścia.



Musicie przesunąć te odłamki skalne.

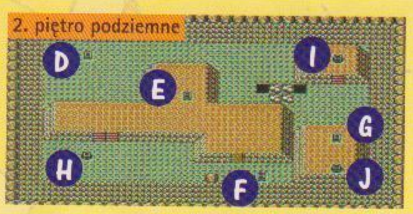


1. piętro podziemne



Staryu	----	często	często
Shellder	----	często	często
Horsea	----	często	----
Krabby	często	----	często
Kingler	rzadko	----	rzadko
Slowpoke	rzadko	rzadko	----
Psyduck	----	----	rzadko
Dewgong	----	rzadko	rzadko
Seadra	----	rzadko	----
Zubat	często	----	----
Golbat	rzadko	----	----

2. piętro podziemne



Seel	rzadko	często	często
Slowpoke	rzadko	często	----
Slowbro	rzadko	----	----
Psyduck	----	----	często
Golduck	----	----	rzadko
Horsea	----	rzadko	----
Staryu	----	rzadko	rzadko
Shellder	----	rzadko	rzadko
Zubat	często	----	----
Golbat	rzadko	rzadko	rzadko
Krabby	często	----	rzadko
Kingler	rzadko	----	----

54 **Psyduck™**
Woda



Psyduck próbuje najpierw paraliżować swoich wrogów przenikliwym spojrzeniem, a następnie wykorzystuje swój atak mentalny.

55 **Golduck™**
Woda



Podczas gdy Psyduck sprawia na lądzie wrażenie nieporadnego, jego rozwinięta forma Golduck jest wyśmienitym wojownikiem, zarówno w wodzie, jak i na lądzie.

98 **Krabby™**
Woda



Krabby możecie znaleźć prawie w każdym zbiorniku wodnym. Porusza się bokiem i wykorzystuje swoje szczypce, by utrzymać równowagę i się obronić.

99 **Kingler™**
Woda



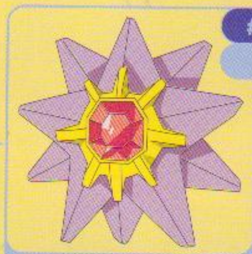
Mimo że czasem można go spotkać w wodach śródlądowych, preferuje otwarty ocean. Swoimi potężnymi, silnymi szczypcami może wyginać nawet stal.

120 **Staryu™**
Woda



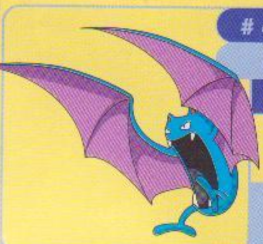
Staryu nie ma wprawdzie nóg, ale porusza się dzięki mentalnej energii. Często stosowany przez niego atak to sprężanie, które zmniejsza celność przeciwnika.

121 **Starmie™**
Woda/Psycho



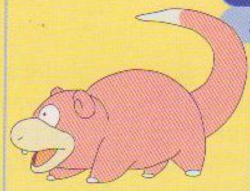
Za pomocą kamienia wodnego Staryu może zamienić się w Starmie. Starmie nie jest już tak ruchliwy jak Staryu, ale jego twarda skóra zapewnia mu wyśmienitą ochronę.

42 **Golbat™**
Trucizna/Lot



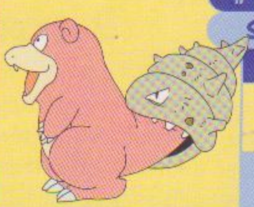
Golbat posiada umiejętność wysysania krwi z przeciwnika. Ma jednak skłonność do takiego upijania się krwią, że nie może się potem poruszać.

79 **Slowpoke™**
Woda/Psycho



Slowpoke jest bardzo, bardzo powolnym pokémonem. Średnio potrzeba pięciu sekund, by bodźce z jego ciała (np. ból) dotarły do mózgu.

80 **Slowbro™**
Woda/Psycho



Slowbro przepadłby najprawdopodobniej na każdym teście na inteligencję. Jest tak rozkojarzony, że nie zauważył nawet olbrzymiego Shellder, który mocno wbił się w niego zębami...



3. piętro podziemne



4. piętro podziemne



Slowpoke	----	często	----
Psyduck	----	----	często
Seel	rzadko	często	często
Dewgong	rzadko	rzadko	rzadko
Horsea	----	rzadko	----
Krabby	często	----	rzadko
Kingler	rzadko	----	rzadko
Shellder	----	rzadko	----
Staryu	często	----	rzadko
Seadra	----	rzadko	----
Tentacool	często	----	----
Zubat	często	----	----
Golbat	często	----	----

Horsea	----	często	----
Krabby	często	----	często
Shellder	----	często	----
Staryu	często	----	często
Slowpoke	----	rzadko	----
Slowbro	----	rzadko	----
Psyduck	----	----	rzadko
Golduck	----	----	rzadko
Seel	rzadko	rzadko	rzadko
Dewgong	rzadko	----	----
Zubat	często	----	----
Golbat	często	rzadko	rzadko
Tentacool	często	----	----
Kingler	rzadko	----	----



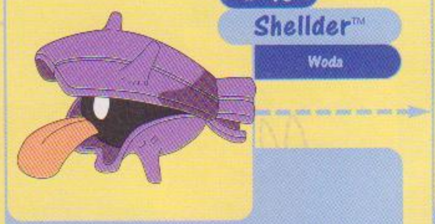
86 Seel™ Woda

Seel przebywa najchętniej w zimnych arktycznych wodach. Jego atak promienia aurory ma podwójne działanie: uszkadza ciało przeciwnika i jednocześnie zmniejsza siłę ataku.



87 Dewgong™ Woda/Lód

Gdy Seel osiągnie poziom 34, przemienia się w Dewgonga. Dewgong posiada zdolność odpoczynku, dzięki czemu może w walce uzupełniać stracone punkty siły. Jego wadą jest to, że gdy się sam leczy, przesypia kilka rund.



90 Shellder™ Woda

Shellder ze względu na swoja twardą skorupę prawie w ogóle nie ma naturalnych wrogów. W walce szydzi ze swoich przeciwników wyciągając język i plując im w oczy...



91 Cloyster™ Woda/Lód

Cloyster traktuje walkę bardziej poważnie niż Shellder. Za pomocą ataku kolczastej armaty trafia przeciwników nawet pięć razy pod rząd.

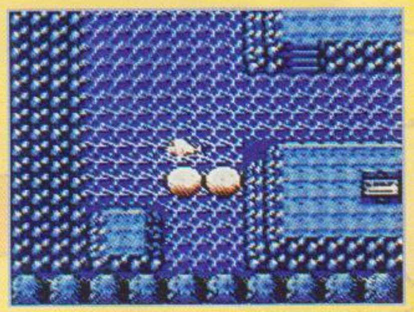


144 Articuno™ Lód/Lot

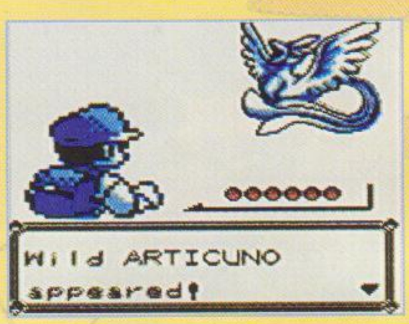
Zapdos, którego znaleźliście w elektrowni, był jednym z trzech mistycznych pokémonów-ptaków pojawiających się w grze. Kolejny z tych rzadkich pokémonów – Articuno czeka przy wyjściu z jaskiniowego labiryntu na Wyspach Piany Morskiej.

Schwytajcie Articunoa!

Żeby złapać Articunoa, musicie udać się na trzecie podziemne piętro i tam skalnymi odłamkami zatkać dwa otwory w lewym, dolnym rogu. W ten sposób zablokujecie bieg rzeki na czwartym piętrze i dostaniecie się do drabiny (K). Zejdźcie po drabinie w dół na czwarte piętro. Teraz możecie surfować do Articunoa.



Zablokujcie bieg rzeki...,



...by dostać się do Articunoa.

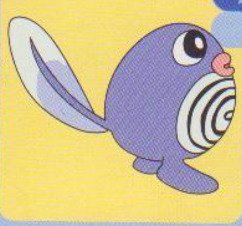
WŁAŚCIWE MIEJSCA DO WĘDKOWANIA

Pallet Town, Viridian City	Tentacool, Poliwag
Cerulean City, Pokémonowa arena-Cerulean,	
Trasa 4, Trasa 24, Trasa 25	Psyduck, Krabby
Vermilion City, Trasy 6 i 11	Shellder, Krabby
Strefa Safari	Psyduck, Krabby, Slowpoke
Celadon City	Slowpoke,

Trasy 12, 13, 17 i 1, Cynoberowa wyspa, Wyspa piany morskiej,	Tentacool, Krabby
Trasy 19, 20 i 21	Staryu, Shellder
Tajemny Dungeon, Trasa 23	Slowbro, Kingler
Fuchsia City	Krabby, Seaking, Goldeen, Magikarp

Różne pokémony wodne przebywają na rozmaitych terenach. Na podstawie listy zorientujecie się, w jakim miejscu dany pokémon występuje na wolności. Pamiętajcie jednak o tym, że lepszą wędką można złowić silniejsze pokémony!

60 Poliwag™



woda

Pallet Town
Viridian City
Trasa 22

Ponieważ ma krótkie nogi, biega nieporadnie. W wodzie porusza się z gracją, na lądzie nie daje sobie raczej rady.

61 Poliwhirl™

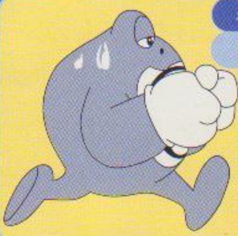


woda

Celadon City

Poliwhirl wykorzystuje w walce zdolności mentalne, żeby zwiększyć siłę swoich ataków specjalnych.

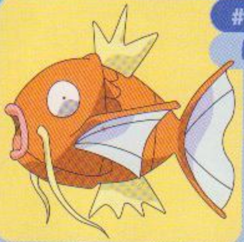
62 Poliwrath™



woda/ walka

Kiedy Poliwhirl przemieni się w Poliwrath, zyskuje umiejętności charakterystyczne właściwie tylko dla pokémonów typu walka. Do rozwoju potrzebuje kamienia wodnego.

129 Magikarp™



woda

Trasy 12, 13, 17, 18, 23
Fuchsia City

Brzmi to nieprawdopodobnie, ale podobny do ryby Magikarp rozwinie się później w potężnego węża morskiego – Gyarados.

130 Gyarados™

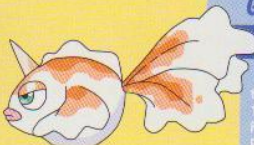


woda / lot

Fuchsia City

Gyarados to jeden z nielicznych pokémonów, które w trakcie swojego rozwoju zyskują dodatkowo cechy nowych klas elementów.

118 Goldeen™



woda

trasy: 4, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25
Fuchsia City
Pokémonowa arena-Cerulean
Wyspa Cynoberowa
Wyspy Piany Morskiej

Ogon i płetwy grzbietowe Goldeen wyglądają jak elegancka peleryna. Dlatego Goldeen nazywana jest królową morza.

116 Horsea™



woda

trasy 19, 20, 21
Wyspa Cynoberowa
Wyspy Piany Morskiej

Horsea to pełen gracji pokémon. Mimo że lepiej się broni niż atakuje, to jednak źle znosi obrażenia.

117 Seadra™



woda

Tajemny Dungeon
Trasa 23

Zamiast płetw Seadra ma wzmocnione kolcami skrzydła, dzięki czemu przedostanie się przez każdą powierzchnię.

119 Seaking™



woda

Tajemny Dungeon,
Trasa 23,
Fuchsia City

Od poziomu 33 Goldeen zamienia się w Seakinga – po przemianie wygląda jeszcze bardziej elegancko i szlachetnie!

147 Dratini™



smok

Strefa safari

Żeby przejść na kolejny poziom rozwoju, Dratini potrzebuje dużo więcej doświadczenia. Od poziomu 30 przemienia się w Dragonair.

148 Dragonair™

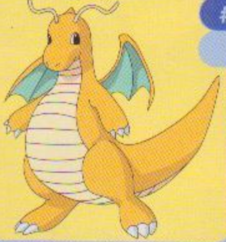


smok

Strefa safari

Najczęstsze ataki Dragonaira (np. atak owijania) są bardzo skuteczne ze względu na jego wąskie, długie ciało.

149 Dragonite™

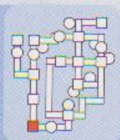


smok/ lot

Smoki, o których mówi się w starych baśniach, były prawdopodobnie przodkami tego gatunku pokémonów.



WYSPA CYNOBEROWA



Jedno z dwóch pokemonowych centrów badawczych na Wyspie Cynoberowej zniszczyła eksplozja. W wyniku tego zmieniony genetycznie pokemon uwolnił się z klatki i uciekając zniszczył prawie cały budynek. Na Wasze szczęście ta część laboratorium, gdzie naukowcy klonują nowe pokemony, nie została jeszcze naruszona!

Pokémonowy supermarket		top-ochrona	700
hiperkula	1.200	lina do ucieczki	550
superkula	600	hiperuzdrawiacz	600
hipernapój	1.500	ożywiacz	1.500

A Pokémonowe centrum
B Pokémonowy supermarket
C Pokémonowy dom



W tym laboratorium na wskutek manipulacji genami wyhodowano pokémona o nazwie Mewtwo.

D Pokémonowa arena

Arena na Wyspie Cynoberowej jest zamknięta, ale odpowiedni klucz znajdziecie w pokémonowym domu.

E Pokémonowe laboratorium

Oddajcie tu skamieniałość z Góry Księżycowej i stary bursztyn. Naukowcy szybko sklonują z tego żywego pokemona.



142 Aerodactyl™
kamień / lot

Oddajcie stary bursztyn z muzeum w Pewter City naukowcom w pokémonowym laboratorium, żeby mogli sklonować z niego pokémona Aerodactyl.



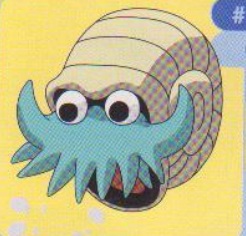
140 Kabuto™
kamień / woda

Ten pokémon wymarł już w czasach prehistorycznych. Najczęściej przebywa nad rzekami i można go pomylić z wypłukanym kamieniem.



141 Kabutops™
kamień / woda

Gdy Kabuto osiagnie poziom 40, zamienia się w żyjącego na lądzie Kabutopsa. Pokémon ten posiada olbrzymią siłę i opanowuje bardzo skuteczne ataki.



138 Omanyte™
kamień / woda

Ten pokemon wymarł bardzo dawno temu. Jest tylko jeden sposób, by dołączyć go do Waszego pokedeksu: Na Górze Księżycowej musicie zdecydować się na skamieniałość Helix, z której można sklonować Omanyte.



139 Omastar™
kamień / woda

Do tej pory naukowcy wiedzą bardzo niewiele na temat tego sklonowanego pokémona.

Szef areny

BLAINE

Blaine i obecni na arenie trenerzy wyspecjalizowali się w ognistych pokémonach. Najlepsza strategia to użycie w walce pokémonów wodnych. Jeśli uda Wam się pokonać Blaine, otrzymacie w nagrodę order – wulkan oraz TM 38. Dzięki orderowi – wulkanowi wzrasta siła uderzenia Waszych pokémonów przy atakach specjalnych.

NAGRODY
- order – wulkan
- TM 38

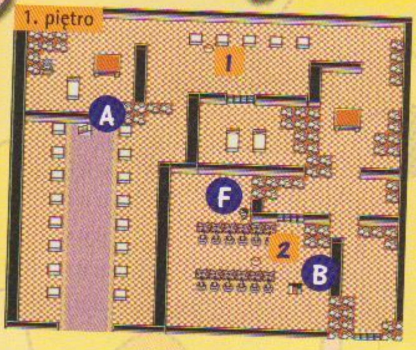
PRZECIWNICY
- Ninetales poz. 48
- Growlithe poz. 42
- Rapidash poz. 50
- Ponyta poz. 40
- Arcanine poz. 54
- Rapidash poz. 42
- Arcanine poz. 47

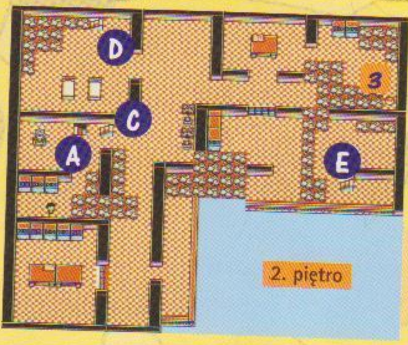
C Pokémonowy dom

W środku zniszczonego laboratorium leży klucz do pokémonowej areny na Cynoberowej Wyspie. Szukając go powinniście się jednak rozejrzeć w ruinach także za innymi pożytecznymi przedmiotami! Być może znajdziecie też wskazówkę dotyczącą Mewtwo, pokémona, który uciekł z laboratorium.











Tylko parter			
Raticate	często	----	----
Vulpix	----	----	rzadko
Growlithe	rzadko	rzadko	----
Ponyta	----	często	często
Grimer	często	rzadko	często
Muk	----	rzadko	rzadko
Koffing	----	często	rzadko
Weezing	----	rzadko	rzadko



I i 2 piętro, I. piętro podziemne			
Raticate	często	----	----
Vulpix	----	----	często
Growlithe	----	często	----
Ponyta	----	rzadko	rzadko
Grimer	często	rzadko	często
Muk	rzadko	rzadko	rzadko
Koffing	----	często	rzadko
Weezing	----	rzadko	rzadko

Parter, I i 2 piętro			
Rattata	często	----	----

2 piętro i I piętro podziemne			
Magmar	----	----	rzadko

tylko I piętro podziemne			
Ditto	rzadko	----	----

PRZEDMIOTY

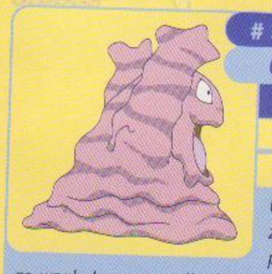
1	lina do ucieczki	6	specjalny cukierek
2	karbon	7	TM 22
3	wapno	8	top-uzdrawiacz
4	żelazo	9	? - klucz
5	top napój	10	TM 14

Skok w nieznane

Klucz, za pomocą którego otworzycie pokémonową arenę na Cynoberowej Wyspie, znajduje się w dolnej kondygnacji pokémonowego domu. Tam możecie otworzyć drzwi z ukrytymi w rzeźbach okienkami. Wejdźcie na drugie piętro, przejdźcie dolnym przejściem po lewej stronie i skoczcie w dół. Wylądujecie w piwnicy budynku, gdzie ukryty jest poszukiwany klucz.



Musicie skoczyć w dół, by zdobyć poszukiwany klucz.



88 Grimer™
trucizna

Grimer to bardzo pożądany pokemon – nie ze względu na swą siłę, lecz na zdolność usuwania zanieczyszczeń środowiska. Pożera nawet najbardziej toksyczne odpady przemysłowe!



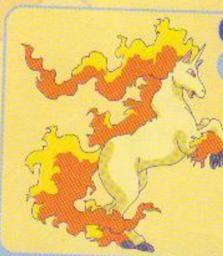
89 Muk™
trucizna

Ciało Muka jest tak trujące, że nawet jego łapy mogą być niebezpieczne.



77 Ponyta™
Ogień

Kopyta tego ognistego pokémona są twardsze od diamentu.



78 Rapidash™
Ogień

Szybkość Rapidash umożliwia wielokrotne zaatakowanie przeciwnika.



#109 Koffing™

Trucizna



Koffing magazynuje trujące gazy w swoim ciele. Czasem prowadzi to oczywiście do nieoczekiwanej eksplozji.

#110 Weezing™

Trucizna



Ponieważ większa część jego ciała składa się z wody zamiast gazu, Weezing jest dużo cięższy i mniej wrażliwy niż Koffing.

#126 Magmar™

ogień

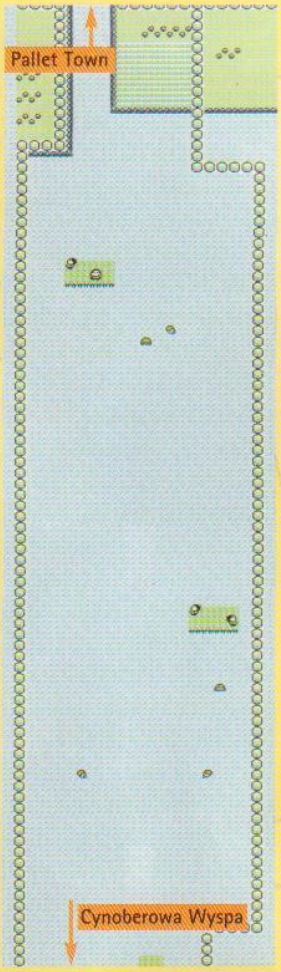


Skóra Magmara pokryta jest nieustannie pomarańczowo połyskującą, żarzącą się warstwą ognia.

TRASA 21



Gdy tylko pokonacie Blaine i otrzymacie order – wulkan, powinniście skierować się na północ Cynoberowej Wyspy. Trasa 21 to droga morska, którą przemierzycie surfując na jednym z pokémonów. Łączy ona Cynoberową Wyspę z Pallet Town. Odwiedźcie na chwilę mamę i pomaszerujcie dalej na północ, by dojść do Viridian City. Pokémonowa arena w Viridian City została niedawno ponownie otwarta i jej szef zaprosił wszystkich na wielki pokémonowy turniej.



Rattata	często	często	często
Raticate	rzadko	często	często
Pidgey	często	często	często
Pidgeotto	rzadko	rzadko	rzadko
Tangela	- - - -	rzadko	rzadko
Tentacool	często	często	często

Szef areny GIOVANNI

Gdy pokrzyżowaliście plany Giovanniego na Górze Księżycowej, potem w Celadon i Saffron City, przeszedł on na emeryturę. Teraz znów pracuje jako szef areny w Viridian City. Giovanni poprawił się i w dowód tego chętnie przekaże Wam order-ziemia, ale musicie go pokonać w pokemonowej walce.

Za zwycięstwo otrzymacie dodatkową nagrodę Tm-27, dzięki której nauczycie jednego Waszego pokemona ataku rozstępowania się ziemi. Po zdobyciu orderu-ziemia wszystkie pokemony, niezależnie od osiągniętego poziomu, będą Wam posłuszne!

PRZECIWNICY

Dugtrio – poziom 50	Rhyhorn – poziom 45
Persian – poziom 53	Dugtrio – poziom 42
Nidoqueen – poziom 53	Nidoqueen – poziom 44
Nidoking – poziom 55	Nidoking – poziom 45
Rhydon – poziom 55	Rhydon – poziom 50

NAGRODY

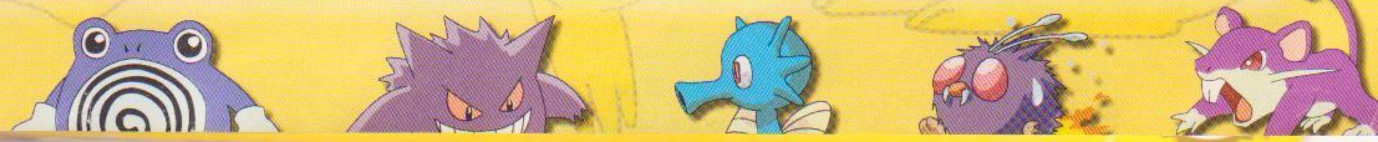
- order – ziemia
- TM 27

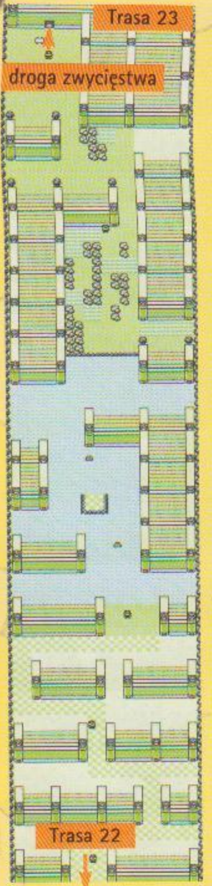
#114 Tangela™

roślina



Dla wielu Tangela wygląda jak „spaghetti na nogach". Już ze względu na swój wygląd jest bardzo pożądanym pokémonem, ale polowanie na nią nie jest łatwe: Tangela jest bardzo bojaźliwa i ucieka przy najmniejszych oznakach niebezpieczeństwa.

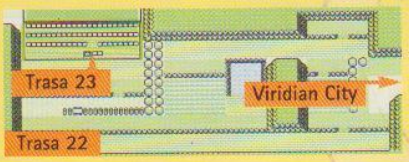




TRASY 22 &23



Teraz jesteście gotowi, by pokonać ostatnią przeszkodę! Z Viridian City udajcie się ścieżką na zachód, by dojść do tras 22 i 23. Prowadzą one bezpośrednio do Drogi Zwycięstwa i do Wyżyny Indigo. Na Wyżynie Indigo znajduje się centrala pokémonowej ligi i siedziba Top-Czwórki, najwyższych rangą trenerów w lidze. Musicie ich wyzwać na pojedynek, by wywalczyć sobie tytuł najlepszego na świecie pokémonowego trenera!



TRASA 22			
Rattata	rzadko	często	często
Spearow	często	rzadko	często
Nidoran ♂	często	często	rzadko
Nidoran ♀	często	rzadko	często
Mankey	często	----	----



TRASA 23			
Ekans	----	często	----
Arbok	----	rzadko	----
Ditto	----	często	często
Spearow	----	często	często
Fearow	rzadko	często	często
Sandshrew	----	----	często
Sandslash	----	----	rzadko
Nidorina	często	----	----
Nidorino	często	----	----
Mankey	często	----	----
Primeape	rzadko	----	----

Gary

Gary nie poddaje się! Tym razem zamierza przeszkodzić Wam w dostaniu się do pokémonowej ligi. Jak chce tego dokonać? Oczywiście wraz ze swoją (we wszystkich edycjach) silną drużyną. Najbardziej przydatnymi pokémonami w tej walce będą: pokémony ogniste, wodne, elektro, ziemia i lód!

□# 28 Sandslash	poziom 47
□# 102 Exeggcute	poziom 45
□# 38 Ninetales	poziom 45
□# 91 Cloyster	poziom 47
□# 64 Kadabra	poziom 50
□# 135 Jolteon	poziom 53



Na trasie 22 znowu czeka na Was...



...Gary i jego pokemony.



28 Sandslash™

ziemia

Kiedy Sandshlash czuje się zagrożony, zwija sie w kolczastą kulę i w ten sposób próbuje uciec przed niebezpieczeństwem.



24 Arbok™

trucizna

Gdy Ekans osiągnie poziom 22, przemienia się w Arboka. Arboka można znaleźć na wolności tylko w Czerwonej Edycji. Gdy Arbok osiągnie poziom 27, opanuje paraliżujący atak toksycznego spojrzenia.



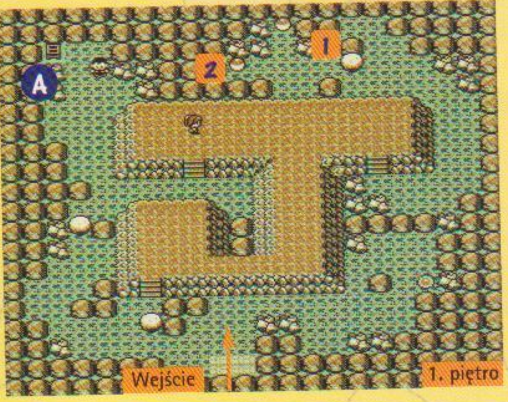
DROGA ZWYCIĘSTWA



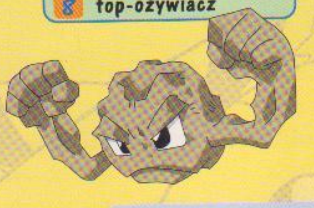
Wasza droga do głównej kwatery pokémonowej ligi prowadzi przez wielką, kamienną jakinię, znaną jako Droga Zwycięstwa. Żeby pokonać zatarasowane schody i przejścia, musicie zabrać ze sobą pokémona z umiejętnością siły. Dzięki temu będziecie mogli przesunąć porozrzucane wszędzie po jaskini odłamki skalne na okragłe otwory w podłożu i otworzyć zablokowane przejścia. Kiedy otworzycie przejście D, droga na schody E będzie wolna. Prowadzą one do wyjścia z jaskini.

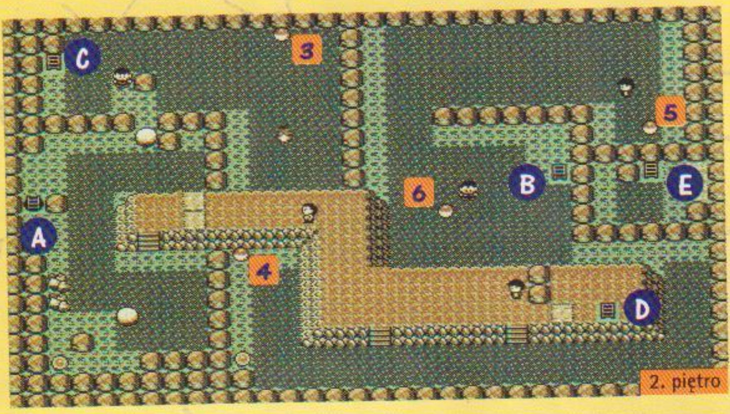


PRZEDMIOTY	
1	TM 43
2	Specjalny cukierek
3	megablok
4	TM 05
5	TM 17
6	top-uzdrawiacz
7	TM 47
8	top-ożywiacz



Machop	----	często	często
Machoke	----	rzadko	rzadko
Geodude	często	często	często
Graveler	rzadko	rzadko	rzadko
Zubat	rzadko	często	często
Golbat	----	rzadko	rzadko
Onix	rzadko	rzadko	rzadko
Marowak	----	rzadko	rzadko





Machop	----	często	często
Machoke	rzadko	rzadko	rzadko
Geodude	często	często	często
Graveler	rzadko	rzadko	rzadko
Zubat	rzadko	często	często
Golbat	rzadko	rzadko	rzadko
Onix	rzadko	rzadko	rzadko
Marowak	----	rzadko	rzadko



105 Marowak™ ziemia

Ten pokémon to prawdziwy mistrz w konstruowaniu pałek i bumerangów z kości. Dzięki tej nadzwyczajnej zdolności zyskał przydomek „strażnika – kości". Od poziomu 48 opanowuje Marowak niezwykle skuteczny atak kościorangu.



67 Machoke™ walka

Kiedy Machop osiągnie poziom 28, przemienia się w Machoke. Jego ulubione zajęcie to trening siłowy. Powszechnie wiadomo, że Machoke opanowuje szereg dyscyplin sportów walki.

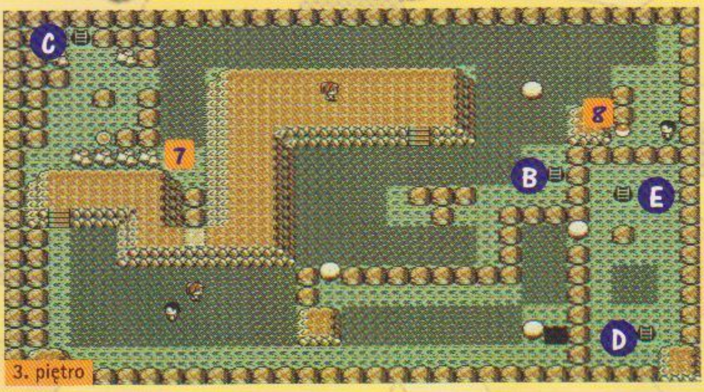


68 Machamp™ walka

Machoke jest jednym z niewielu pokémonów, które przemieniają się tylko wtedy, gdy je wymienicie. I tak – Machoke może przemienić się w Machamp. Przy tym Machamp wyrastają dwa dodatkowe ramiona, co zwiększa siłę ataku.







Machop	----	często	często
Machoke	rzadko	rzadko	rzadko
Geodude	często	często	często
Graveler	rzadko	rzadko	rzadko
Zubat	----	często	często
Golbat	często	rzadko	rzadko
Onix	rzadko	rzadko	rzadko
Venomoth	----	rzadko	rzadko



Ostatnim z trzech mistycznych pokémonów-ptaków jest Moltres. O tym pokémonie tak niewiele wiadomo, że większość ludzi traktuje go jak legendę.

Schwytajcie Moltresa!

Tak samo jak w przypadku Zapdosa i Articunoa, macie w grze tylko jedną szansę złapania Moltresa! Zapiszcie na wszelki wypadek stan gry, zanim przystąpicie do walki.

Moltres czeka na Was na pierwszym piętrze Drogi Zwycięstwa. Żeby się tam jednak dostać, musicie najpierw uruchomić kilka okienek. Wejdźcie zatem na górę, na drugie piętro, z którego ponownie można zejść po drabinie C. W pobliżu schodów oczekuje Was Moltres. Przygotowując się do łowu pamiętajcie, że Moltres posiada 50 poziom doświadczenia!



Na Drodze Zwycięstwa czeka na Was...



...mistyczny pokémon-ptak Moltres.

By zwiększyć swoje szanse złapania Moltresa, powinniście spróbować go oszołomić (wtedy niebezpieczeństwo ucieczki nie jest siłą rzeczy tak duże...) Gdy macie superkulę, Wasze szanse są jeszcze większe! Powodzenia przy rozwiązywaniu tego trudnego zadania!

WYŻYNA INDIGO



Tutaj, na Wyżynie Indigo, po raz ostatni macie okazję uleczyć swoje pokémony i kupić potrzebne przedmioty, zanim podejmiecie walkę z Top-Czwórką. Czterej trenerzy czekają na Was w poszczególnych pomieszczeniach. Jeśli wejdziecie do jednego z nich, możecie go opuścić dopiero wtedy, gdy poradzicie sobie z trenerem. Ale to jest przecież ta chwila, na którą długo czekaliście! Nie zwlekajcie zatem!



A Pokémonowe centrum

B Pokémonowy supermarket

C Kabel-Klub

Pokémonowy supermarket			
hiperkula	1.200	top-napój	2.500
superkula	600	hiperuzdrawiacz	600
top-uzdrowienie	3.000	ożywiacz	1.500
		top-ochrona	700

LORELEI

Pierwsza z Top-Czwórki czeka na Was piękna Lorelei. Wyspecjalizowała się w pokémonach lodowych i wprowadza do walki silną drużynę pokémonów tej klasy. Macie największe szanse, jeśli Wasze pokémony należą do klasy elementów: ogień, walka, skała i przede wszystkim elektro – decydujący walor w spotkaniu z lodowymi przeciwnikami. Ponieważ niektóre pokémony Lorelei posiadają także właściwości pokémonów wodnych, powinniście uwzględnić również ten fakt przy wyborze swojej drużyny.

DRUŻYNA LORELEI

- **Dewgong** poziom 54
- **Cloyster** poziom 53
- **Slowbro** poziom 54
- **Jynx** poziom 56
- **Lapras** poziom 56



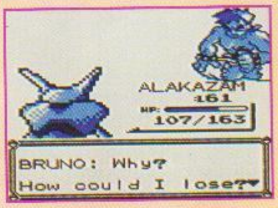
Lorelei prowadzi lodowe pokemony do walki.

BRUNO

Bruno jest drugim przeciwnikiem z Top-Czwórki. Wprawdzie wyspecjalizował się w użyciu pokémonów walki, niemniej jednak jego drużynę zasilają także dwa pokémony-kamienie. Do tego pojedynku powinniście wystawić w pierwszej kolejności pokémony klasy: psycho, lot lub roślina (pokémony-rośliny cieszą się przewagą przede wszystkim w starciu z oboma Onixami!)

DRUŻYNA BRUNA

- **Onix** poziom 53
- **Hitmonchan** poziom 55
- **Hitmonlee** poziom 55
- **Onix** poziom 56
- **Machamp** poziom 58



Regularny trening siłowy wzmacnia pokémony Bruna!

AGATHA

W tym pomieszczeniu czeka Was trudne zadanie: spotkacie trenerkę Agatha i jej pokémony-duchy. Jeśli dobrze sobie przypominacie, prawie żaden pokémon nie ma przewagi w starciu z pokémonem-duchem. By wyjść zwycięsko z tej walki, powinniście użyć pokémona klasy ziemia lub psycho – bądź jeszcze lepiej po jednym z tych klas elementów!

DRUŻYNA AGATHY

- **Gengar** poziom 56
- **Golbat** poziom 56
- **Haunter** poziom 55
- **Arbok** poziom 58
- **Gengar** poziom 60



Prawie nie do pokonania: pokémony-duchy Agatha!

LANCE

Lance jest przywódcą Top-Czwórki i tym samym najsilniejszym trenerem w pokémonowej lidze. Do pojedynku wybiera zawsze rzadkie pokémony-smoki. Daje mu to nieocenioną przewagę, gdyż w starciu z tą specjalną klasą elementów inne pokémony z trudem wyjdą cało. Żeby jednak pomyślnie zakończyć tę walkę, powinniście posłużyć się pokémonem klasy elektro lub lód.

DRUŻYNA SIEGFRIEDA

- **Gyarados** poziom 58
- **Dragonair** poziom 56
- **Dragonair** poziom 56
- **Aerodactyl** poziom 60
- **Dragonite** poziom 62



Lance i jego pokémony-smoki czekają na Was!

GARY



Gary znowu się pojawia: po raz kolejny udało mu się Was zaskoczyć! Pokonał Top-Czwórkę, zanim Wy w ogóle weszliście na Drogę Zwycięstwa. Jest to bardzo denerwujące, ponieważ teraz on jest najlepszym trenerem pokémonowej ligi i musicie go pokonać, jesli chcecie sami zdobyć ten tytuł!

Gary ma ze sobą sześć różnych pokémonów. Pierwsze trzy to zawsze są: Pidgeot, Alakazam i Rhyhorn. To, które weźmie dodatkowo do walki, będzie zależało od tego, jakiego wybrał na początku.

Do tego cieżkiego pojedynku powinniście wystawić pokémona, który osiągnął co najmniej poziom 74. Wtedy pokonacie Garego zaledwie kilkoma atakami i wyjdziecie z walki zwycięsko. Powodzenia!

SPECIAL PIKACHU EDITION

	przypadek 1	przypadek 2	przypadek 3
Sandslash ☐ poz. 61	Cloyster ☐ poz. 61	Magneton ☐ poz. 61	Ninetales ☐ poz. 61
Alakazam ☐ poz. 59	Ninetales ☐ poz. 63	Cloyster ☐ poz. 63	Magneton ☐ poz. 63
Exeggutor ☐ poz. 61	Jolteon ☐ poz. 65	Flareon ☐ poz. 65	Vaporeon ☐ poz. 65

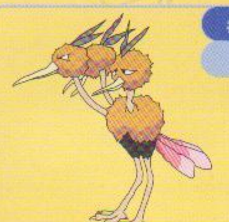
	przypadek 1	przypadek 2	przypadek 3
Pidgeot ■■ poz. 61	Arcanine ■■ poz. 61	Gyarados ■■ poz. 61	Exeggcute ■■ poz. 61
Alakazam ■■ poz. 59	Exeggcute ■■ poz. 63	Arcanine ■■ poz. 63	Gyarados ■■ poz. 63
Rhydon ■■ poz. 61	Blastoise ■■ poz. 65	Venusaur ■■ poz. 65	Charizard ■■ poz. 65



40 Wigglytuff™

Normalny

Ciało Wigglytuff jest miękkie i rozciągliwe. Kiedy się go zaatakuje, nadyma się do olbrzymich rozmiarów, żeby odstraszyć przeciwnika. Ten pokémon jest bardzo lubiany, oczywiście mniej ze względu na jego umiejętności bojowe, a bardziej ze względu na wygląd....



85 Dodrio™

Normalny / lot

Gdy Doduo osiągnie poziom 31, przemienia się w Dodrio. W trakcie tej przemiany wyrasta Dodrio trzecia głowa. Oznacza to, że Dodrio nigdy tak naprawdę nie śpi, ponieważ, gdy dwie głowy odpoczywają, trzecia czuwa.



112 Rhydon™

ziemia / kamień

Naturalna przestrzeń życiowa Rhydona znajduje się głęboko pod ziemią. Tam temperatury dochodzą aż do 2000 stopni! Gruba i skałopodobna skóra Rhydona chroni go przed gorącem i ekstremalnym ciśnieniem, jakie tam panuje.



64 Kadabra™

psycho

Kadabra ma wielki potencjał mentalny, który wykorzystuje do atakowania swoich przeciwników. Ponadto Kadabra należy do tych pokémonów, które rozwijają się tylko przez wymianę.



65 Alakazam™

psycho

Eksperci twierdzą, że mózg Alakazam jest tak sprawny jak nowoczesny komputer. Ta teoria wydaje się być bardzo wiarygodna ze względu na jego psychiczne zdolności! Siłą myśli może nawet wyginać stal.



101 Electrode™

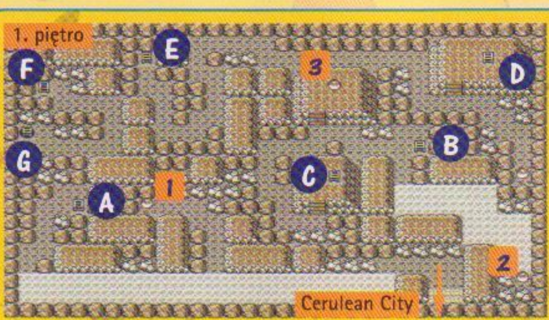
elektro

Electrode rozwija się z Voltorba. Przyciągany jest bardzo silnie energią elektryczną. Jeśli nie uda Wam się go tutaj złapać, możecie później jeszcze raz rozejrzeć się po elektrowni.

TAJEMNY DUNGEON



Nawet jeśli udało Wam się zostać bezspornym mistrzem trenerów pokémonowej ligi, czeka Was jeszcze ostatnie wielkie wyzwanie: znajdźcie zbiegłe pokémony z laboratorium na Cynoberowej Wyspie. Znanego pod nazwą Mewtwo uciekiniera odnajdziecie w Tajemnym Dungeonie w pobliżu Cerulean City. Kiedy zobaczycie wyjście, można kontynuować grę w menu startu. Oczywiście nie musicie zaczynać od początku: znajdujecie się znowu w Pallet Town, a Wasze pokémony zachowają poziomy, które osiągnęły w walkach z Top-Czwórką. Teraz udajcie się do Cerulean City i od razu opuśćcie miasto w kierunku północnym, by dostać się do trasy 24. Tutaj możecie surfować w dół rzeki na południe, gdzie znajduje się wejście do Tajemnego Dungeonu!

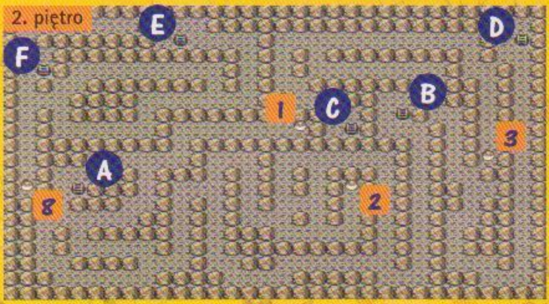


PRZEDMIOTY

1	top-eliksir
2	specjalny cukierek
3	hiperkula
4	top-ożywiacz

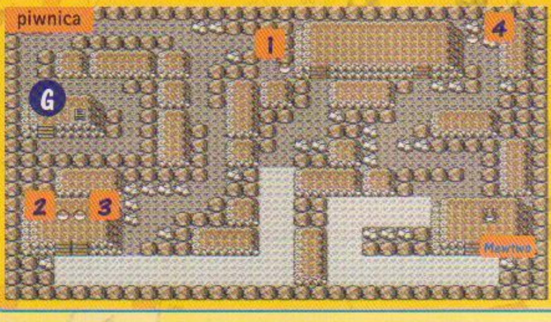
Sandslash	rzadko
Golbat	często
Gloom	rzadko
Parasect	rzadko
Venomoth	rzadko
Weepinbell	rzadko
Graveler	często
Ditto	rzadko

Sandslash	rzadko
Golbat	często
Gloom	rzadko
Weepinbell	rzadko
Graveler	często
Rhyhorn	rzadko
Rhydon	rzadko
Ditto	rzadko



PRZEDMIOTY

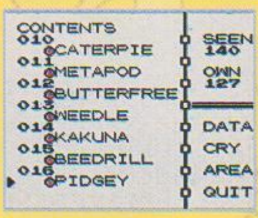
1	hiperkula
2	top-ożywiacz
3	top-uzdrowienie
4	specjalny cukierek



PRZEDMIOTY

1	top-eliksir
2	hiperkula
3	top-ożywiacz
4	hiperkula

Golbat	często
Graveler	często
Lickitung	rzadko
Rhyhorn	rzadko
Rhydon	rzadko
Chansey	rzadko
Ditto	rzadko



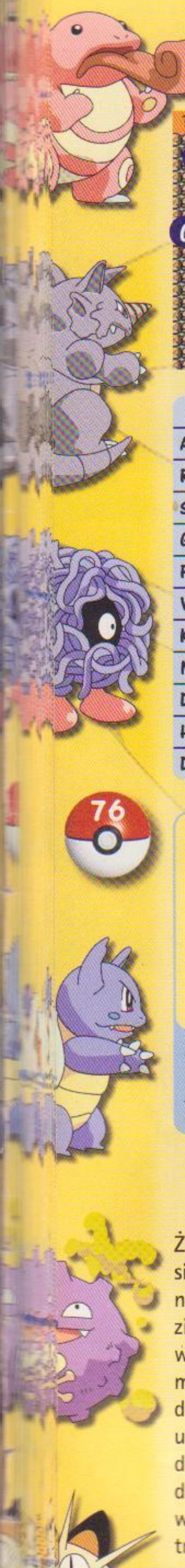
Ostatnie zadanie: uzupełnijcie pokédeks!

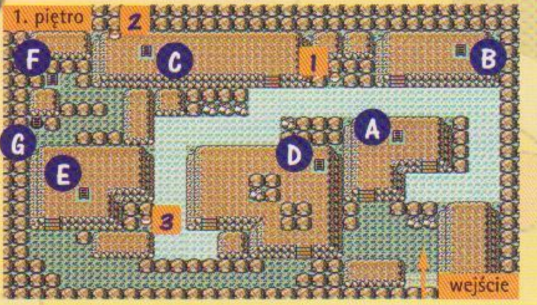
Raj dla trenerów

W tej jaskini zadomowiły się niezwykle silne pokémony, dlatego może tu wejść tylko mistrz trenerów pokémonowej ligi. Wspaniała okazja, żeby uzupełnić kolekcję brakującymi pokémonami!

Jeśli w tej chwili nie macie jeszcze przy sobie odpowiednich pokémonów, wróćcie do Cerulean City, by od nowa zestawić swoją drużynę. Teraz możecie przystąpić do ostatniego zadania: uzupełnienia pokédeksu!

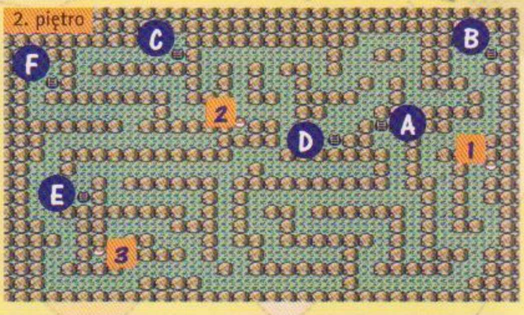






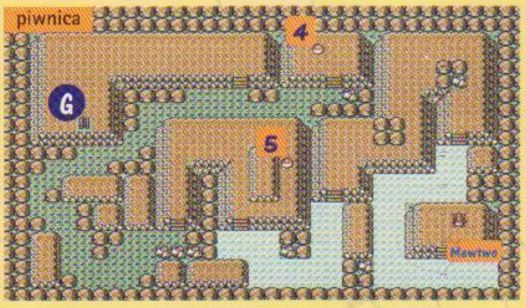
PRZEDMIOTY

1. top-eliksir
2. nugget
3. top-uzdrowienie
4. top-ożywiacz
5. hiperkula



Parter		
Arbok	rzadko	----
Raichu	rzadko	rzadko
Sandslash	----	rzadko
Golbat	często	często
Parasect	rzadko	rzadko
Venomoth	rzadko	rzadko
Kadabra	rzadko	rzadko
Magneton	często	często
Dodrio	rzadko	rzadko
Hypno	często	często
Ditto	rzadko	rzadko

Czerwona & Niebieska Edycja



I piętro		
Wigglytuff	rzadko	rzadko
Venomoth	często	często
Kadabra	często	często
Dodrio	często	często
Electrode	rzadko	rzadko
Marowak	rzadko	rzadko
Rhydon	rzadko	rzadko
Chansey	rzadko	rzadko
Ditto	rzadko	rzadko

97 Hypno™
Psycho



Siła Hypno to hipnotyzowanie przeciwników i wprowadzanie w głęboki sen. Następnie Hypno wykorzystuje swój atak pożerania snów i odżywia się nimi. Choruje, gdy zje za dużo koszmarów.

Piwnica		
Arbok	rzadko	----
Raichu	rzadko	rzadko
Sandslash	----	rzadko
Parasect	rzadko	rzadko
Electrode	często	często
Marowak	często	często
Rhydon	często	często
Chansey	rzadko	rzadko
Ditto	rzadko	rzadko

132 Ditto™
normalny



Ditto posiada niewiarygodną zdolność kopiowania wyglądu i ataków każdego wrogiego pokémona. Przejmuje jednak także słabe strony danego przeciwnika.

Schwytajcie Mewtwo!

Żeby spotkać Mewtwo, musicie dostać się do piwnicy w Tajemnym Dungeonie. Znajdziecie go tam pośrodku podziemnego jeziora na małej wyspie. Od wejścia do jaskini surfujcie na pokémonie do równiny, gdzie znajduje się drabina (D). Teraz zejdźcie na ląd i udajcie się na południowy zachód do drabiny (E). Wejdźcie na nią i idźcie drogą do drabiny (F), która zaprowadzi Was ponownie na pierwsze piętro. Teraz możecie dojść do drabiny (G) i zejść w dół. W ten sposób wylądujecie wreszcie w piwnicy, gdzie możecie surfować do Mewtwo. Ponieważ w grze macie także w przypadku Mewtwo tylko jedną szansę, by go złapać, powinniście na wszelki wypadek zapisać swój stan, zanim stawicie się do walki! Jeśli posiadacie jeszcze mistrzowską kulę, jest to najlepsza okazja, by ją wykorzystać! Jeśli nie, powinniście przygotować się na długą, trudną walkę... .

150 Mewtwo™
psycho



Mewtwo został sztucznie stworzony w laboratorium na Cynoberowej Wyspie. Naukowcy próbowali wyhodować za pomocą zmian genetycznych najsilniejszego pokémona wszechczasów. Udało im się to nawet za bardzo, gdyż Mewtwo jest niezwykle niebezpieczny!



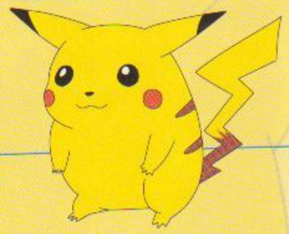
RZADKIE POKéMONY

Wszystkie pokémony są w mniejszym lub większym stopniu jedyne w swoim rodzaju. Te niezwykle rzadkie przedstawimy Wam na tej stronie!

Pokémony w prezencie!

Żeby dostać te siedem pokémonów w prezencie, musicie się najpierw uporać ze specjalnymi akcjami i wydarzeniami. Dlatego rozglądajcie się uważnie po pokémonowym świecie, bo niektórzy dadzą Wam pokémona, jeśli dokonacie czegoś specjalnego!

- # 01 Bulbasaur ™ — Yellow
- # 07 Squirtle ™ — Yellow
- # 133 Eevee ™ — Y R B
- # 131 Lapras ™ — Y R B
- # 04 Charmander ™ — Yellow
- # 25 Pikachu ™ — Yellow
- # 142 Aerodactyl ™ — Y R B



Męka wyboru

W każdej z trzech edycji są sytuacje, kiedy możecie wybrać spośród dwóch lub więcej pokémonów. Jeśli już się na któregoś zdecydujecie, pozostałymi musicie się wymienić z przyjacielem.

- # 01 Bulbasaur ™ — R B
- # 106 Hitmonlee ™ — Y R B
- # 138 Omanyte ™ — Y R B
- # 04 Charmander ™ — R B
- # 107 Hitmonchan ™ — Y R B
- # 140 Kabuto ™ — Y R B
- # 07 Squirtle ™ — R B

Zmienny Eevee



Eevee to szczególny pokémon, ponieważ w zależności od tego, czy nakarmicie go kamieniem – gromem, kamieniem wodnym czy ognistym, zamieni się w jednego z trzech pokémonów.

- # 133 Eevee ™ — Y R B
- KAMIEŃ WODNY → # 134 Vaporeon ™ — Y R B
- KAMIEŃ-GROM → # 135 Jolteon ™ — Y R B
- KAMIEŃ OGNISTY → # 136 Flareon ™ — Y R B

Legendarne pokémony

Te pokémony są tak rzadkie, że będziecie mieć tylko jedną jedyną szansę, by je schwytać. Jeśli któryś przez pomyłkę Wam się wymknie, możecie go dołączyć do kolekcji tylko przez wymianę.

- # 150 Mewtwo ™ — Y R B
- # 144 Articuno ™ — Y R B
- # 145 Zapdos ™ — Y R B
- # 146 Moltres ™ — Y R B

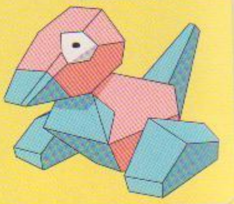
Inne rarytasy!

143 Snorlax ™



W grze macie tylko dwie możliwości schwytania Snorlax. Kiedy więc spotkacie go śpiącego na drodze, nie pozwólcie mu umknąć!

137 Porygon ™



Jest tylko jeden sposób, by go dostać: musicie go kupić. Potrzeba do tego dużo wygranych w hali gier! I jeszcze jedna mała rada: nie zapomnijcie wcześniej zapisać stanu gry!



LISTA POKÉMONÓW – ŻÓŁTA EDYCJA

Te pokémony znajdziecie na wolności lub dostaniecie po przeprowadzeniu specjalnej akcji!

Białe tło pokazuje pokémony, które się rozwinęły i których nie można znaleźć na wolności.

Pokémony widoczne na szarym tle nie pojawią się w tej edycji. Zdobędziecie je tylko przez wymianę!

★ Pokémony oznaczone gwiazdką dostaniecie podczas akcji wybierania jednego z pokémonów! Innym musicie się wymienić!

01 SAUR	# 02 IVYSAUR	# 03 VENUSAUR	# 04 CHARMANDER	# 05 CHARMELEON	# 06 CHARIZARD	# 07 SQUIRTLE	# 08 WARTORTLE	# 09 BLASTOISE	# 10 CATERPIE	# 11 METAPOD	# 12 BUTTERFREE	# 13 WEEDLE	# 14 KAKUNA	# 15 BEEDRILL
6 GEY	# 17 PIDGEOTTO	# 18 PIDGEOT	# 19 RATTATA	# 20 RATICATE	# 21 SPEAROW	# 22 FEAROW	# 23 EKANS	# 24 ARBOK	# 25 PIKACHU	# 26 RAICHU	# 27 SANDSHREW	# 28 SANDSLASH	# 29 NIDORAN♀	# 30 NIDORINA
31 QUEEN	# 32 NIDORAN♂	# 33 NIDORINO	# 34 NIDOKING	# 35 CLEFAIRY	# 36 CLEFABLE	# 37 VULPIX	# 38 NINETALES	# 39 JIGGLYPUFF	# 40 WIGGLYTUFF	# 41 ZUBAT	# 42 GOLBAT	# 43 ODDISH	# 44 GLOOM	# 45 VILEPLUME
46 RAS	# 47 PARASECT	# 48 VENONAT	# 49 VENOMOTH	# 50 DIGLETT	# 51 DUGTRIO	# 52 MEOWTH	# 53 PERSIAN	# 54 PSYDUCK	# 55 GOLDUCK	# 56 MANKEY	# 57 PRIMEAPE	# 58 GROWLITHE	# 59 ARCANINE	# 60 POLIWAG
61 WHIRL	# 62 POLIWRATH	# 63 ABRA	# 64 KADABRA	# 65 ALAKAZAM	# 66 MACHOP	# 67 MACHOKE	# 68 MACHAMP	# 69 BELLSPROUT	# 70 WEEPINBELL	# 71 VICTREEBEL	# 72 TENTACOOL	# 73 TENTACRUEL	# 74 GEODUDE	# 75 GRAVELER
76 LEM	# 77 PONYTA	# 78 RAPIDASH	# 79 SLOWPOKE	# 80 SLOWBRO	# 81 MAGNEMITE	# 82 MAGNETON	# 83 FARFETCH'D	# 84 DODUO	# 85 DODRIO	# 86 SEEL	# 87 DEWGONG	# 88 GRIMER	# 89 MUK	# 90 SHELLDER
91 YSTER	# 92 GASTLY	# 93 HAUNTER	# 94 GENGAR	# 95 ONIX	# 96 DROWZEE	# 97 HYPNO	# 98 KRABBY	# 99 KINGLER	# 100 VOLTORB	# 101 ELECTRODE	# 102 EXEGGCUTE	# 103 EXEGGUTOR	# 104 CUBONE	# 105 MAROWAK
106 ★ MONLEE	#107 ★ HITMONCHAN	# 108 LICKITUNG	# 109 KOFFING	# 110 WEEZING	# 111 RHYHORN	# 112 RHYDON	# 113 CHANSEY	# 114 TANGELA	# 115 KANGASKHAN	# 116 HORSEA	# 117 SEADRA	# 118 GOLDEEN	# 119 SEAKING	# 120 STARYU
121 ARMIE	# 122 MR.MIME	# 123 SCYTHER	# 124 JYNX	# 125 ELECTABUZZ	# 126 MAGMAR	# 127 PINSIR	# 128 TAUROS	# 129 MAGIKARP	# 130 GYARADOS	# 131 LAPRAS	# 132 DITTO	# 133 EEVEE	#134 ★ VAPOREON	#135 ★ JOLTEON
136 ★ AREON	# 137 PORYGON	#138 ★ OMANYTE	# 139 OMASTAR	# 140 ★ KABUTO	# 141 KABUTOPS	# 142 AERODACTYL	# 143 SNORLAX	# 144 ARTICUNO	# 145 ZAPDOS	# 146 MOLTRES	# 147 DRATINI	# 148 DRAGONAIR	# 149 DRAGONITE	# 150 MEWTWO





LISTA POKÉMONÓW – CZERWONA EDYCJA

KLUCZ KOLORÓW

- Te pokémony znajdziecie na wolności lub dostaniecie po przeprowadzeniu specjalnej akcji!
- Białe tło pokazuje pokémony, które się rozwinęły i których nie można znaleźć na wolności.
- Pokémony widoczne na szarym tle nie pojawią się w tej edycji. Zdobędziecie je tylko przez wymianę!
- ★ Pokémony oznaczone gwiazdką dostaniecie podczas akcji wybierania jednego z pokémonów! Innym musicie się wymienić!

# 01 BULBASAUR ★	# 02 IVYSAUR	# 03 VENUSAUR	# 04 CHARMANDER ★	# 05 CHARMELEON	# 06 CHARIZARD	# 07 SQUIRTLE ★	# 08 WARTORTLE	# 09 BLASTOISE	# 10 CATERPIE	# 11 METAPOD	# 12 BUTTERFREE	# 13 WEEDLE	# 14 KAKUNA	# 15 BEEDRILL
# 16 PIDGEY	# 17 PIDGEOTTO	# 18 PIDGEOT	# 19 RATTATA	# 20 RATICATE	# 21 SPEAROW	# 22 FEAROW	# 23 EKANS	# 24 ARBOK	# 25 PIKACHU	# 26 RAICHU	# 27 SANDSHREW	# 28 SANDSLASH	# 29 NIDORAN♀	# 30 NIDORINA
# 31 NIDOQUEEN	# 32 NIDORAN♂	# 33 NIDORINO	# 34 NIDOKING	# 35 CLEFAIRY	# 36 CLEFABLE	# 37 VULPIX	# 38 NINETALES	# 39 JIGGLYPUFF	# 40 WIGGLYTUFF	# 41 ZUBAT	# 42 GOLBAT	# 43 ODDISH	# 44 GLOOM	# 45 VILEPLUME
# 46 PARAS	# 47 PARASECT	# 48 VENONAT	# 49 VENOMOTH	# 50 DIGLETT	# 51 DUGTRIO	# 52 MEOWTH	# 53 PERSIAN	# 54 PSYDUCK	# 55 GOLDUCK	# 56 MANKEY	# 57 PRIMEAPE	# 58 GROWLITHE	# 59 ARCANINE	# 60 POLIWAG
# 61 POLIWHIRL	# 62 POLIWRATH	# 63 ABRA	# 64 KADABRA	# 65 ALAKAZAM	# 66 MACHOP	# 67 MACHOKE	# 68 MACHAMP	# 69 BELLSPROUT	# 70 WEEPINBELL	# 71 VICTREEBEL	# 72 TENTACOOL	# 73 TENTACRUEL	# 74 GEODUDE	# 75 GRAVELER
# 76 GOLEM	# 77 PONYTA	# 78 RAPIDASH	# 79 SLOWPOKE	# 80 SLOWBRO	# 81 MAGNEMITE	# 82 MAGNETON	# 83 FARFETCH'D	# 84 DODUO	# 85 DODRIO	# 86 SEEL	# 87 DEWGONG	# 88 GRIMER	# 89 MUK	# 90 SHELLDER
# 91 CLOYSTER	# 92 GASTLY	# 93 HAUNTER	# 94 GENGAR	# 95 ONIX	# 96 DROWZEE	# 97 HYPNO	# 98 KRABBY	# 99 KINGLER	# 100 VOLTORB	# 101 ELECTRODE	# 102 EXEGGCUTE	# 103 EXEGGUTOR	# 104 CUBONE	# 105 MAROWAK
#106 HITMONLEE ★	#107 HITMONCHAN ★	# 108 LICKITUNG	# 109 KOFFING	# 110 WEEZING	# 111 RHYHORN	# 112 RHYDON	# 113 CHANSEY	# 114 TANGELA	# 115 KANGASKHAN	# 116 HORSEA	# 117 SEADRA	# 118 GOLDEEN	# 119 SEAKING	# 120 STARYU
# 121 STARMIE	# 122 MR.MIME	# 123 SCYTHER	# 124 JYNX	# 125 ELECTABUZZ	# 126 MAGMAR	# 127 PINSIR	# 128 TAUROS	# 129 MAGIKARP	# 130 GYARADOS	# 131 LAPRAS	# 132 DITTO	# 133 EEVEE	#134 VAPOREON ★	#135 JOLTEON ★
#136 FLAREON ★	# 137 PORYGON	#138 OMANYTE ★	# 139 OMASTAR	#140 KABUTO ★	# 141 KABUTOPS	# 142 AERODACTYL	# 143 SNORLAX	# 144 ARTICUNO	# 145 ZAPDOS	# 146 MOLTRES	# 147 DRATINI	# 148 DRAGONAIR	# 149 DRAGONITE	# 150 MEWTWO



LISTA POKÉMONÓW – NIEBIESKA EDYCJA

Te pokémony znajdziecie na wolności lub dostaniecie po przeprowadzeniu specjalnej akcji!

Białe tło pokazuje pokémony, które się rozwinęły i których nie można znaleźć na wolności.

Pokémony widoczne na szarym tle nie pojawią się w tej edycji. Zdobędziecie je tylko przez wymianę!

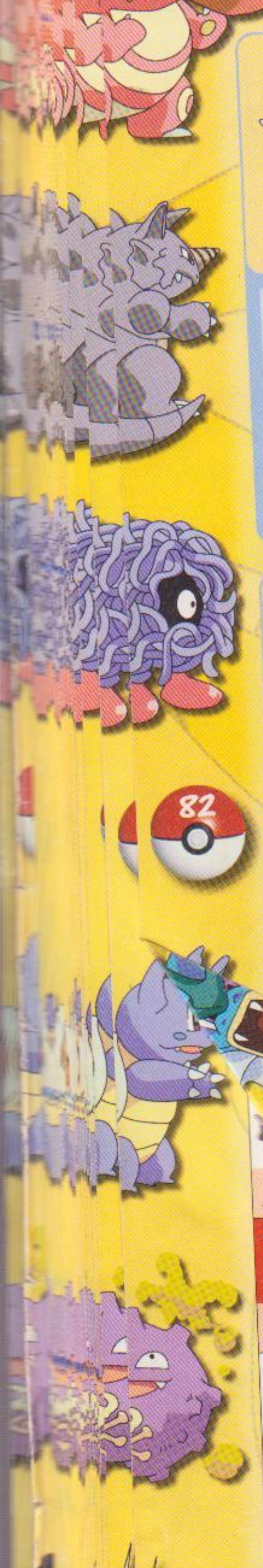
★ Pokémony oznaczone gwiazdką dostaniecie w akcji wybierania jednego z pokémonów! Innym musicie się wymienić!

#01 ★ ...SAUR	#02 IVYSAUR	#03 VENUSAUR	#04 ★ CHARMANDER	#05 CHARMELEON	#06 CHARIZARD	#07 ★ SQUIRTLE	#08 WARTORTLE	#09 BLASTOISE	#10 CATERPIE	#11 METAPOD	#12 BUTTERFREE	#13 WEEDLE	#14 KAKUNA	#15 BEEDRILL
#16 ...GEY	#17 PIDGEOTTO	#18 PIDGEOT	#19 RATTATA	#20 RATICATE	#21 SPEAROW	#22 FEAROW	#23 EKANS	#24 ARBOK	#25 PIKACHU	#26 RAICHU	#27 SANDSHREW	#28 SANDSLASH	#29 NIDORAN♀	#30 NIDORINA
#31 ...NQUEEN	#32 NIDORAN♂	#33 NIDORINO	#34 NIDOKING	#35 CLEFAIRY	#36 CLEFABLE	#37 VULPIX	#38 NINETALES	#39 JIGGLYPUFF	#40 WIGGLYTUFF	#41 ZUBAT	#42 GOLBAT	#43 ODDISH	#44 GLOOM	#45 VILEPLUME
#46 ...RAS	#47 PARASECT	#48 VENONAT	#49 VENOMOTH	#50 DIGLETT	#51 DUGTRIO	#52 MEOWTH	#53 PERSIAN	#54 PSYDUCK	#55 GOLDUCK	#56 MANKEY	#57 PRIMEAPE	#58 GROWLITHE	#59 ARCANINE	#60 POLIWAG
#61 ...LIWHIRL	#62 POLIWRATH	#63 ABRA	#64 KADABRA	#65 ALAKAZAM	#66 MACHOP	#67 MACHOKE	#68 MACHAMP	#69 BELLSPROUT	#70 WEEPINBELL	#71 VICTREEBEL	#72 TENTACOOL	#73 TENTACRUEL	#74 GEODUDE	#75 GRAVELER
#76 ...OLEM	#77 PONYTA	#78 RAPIDASH	#79 SLOWPOKE	#80 SLOWBRO	#81 MAGNEMITE	#82 MAGNETON	#83 FARFETCH'D	#84 DODUO	#85 DODRIO	#86 SEEL	#87 DEWGONG	#88 GRIMER	#89 MUK	#90 SHELLDER
#91 ...LOYSTER	#92 GASTLY	#93 HAUNTER	#94 GENGAR	#95 ONIX	#96 DROWZEE	#97 HYPNO	#98 KRABBY	#99 KINGLER	#100 VOLTORB	#101 ELECTRODE	#102 EXEGGCUTE	#103 EXEGGUTOR	#104 CUBONE	#105 MAROWAK
#106 ★ ...ITMONLEE	#107 ★ HITMONCHAN	#108 LICKITUNG	#109 KOFFING	#110 WEEZING	#111 RHYHORN	#112 RHYDON	#113 CHANSEY	#114 TANGELA	#115 KANGASKHAN	#116 HORSEA	#117 SEADRA	#118 GOLDEEN	#119 SEAKING	#120 STARYU
#121 STARMIE	#122 MR.MIME	#123 SCYTHER	#124 JYNX	#125 ELECTABUZZ	#126 MAGMAR	#127 PINSIR	#128 TAUROS	#129 MAGIKARP	#130 GYARADOS	#131 LAPRAS	#132 DITTO	#133 EEVEE	#134 ★ VAPOREON	#135 ★ JOLTEON
#136 ★ FLAREON	#137 PORYGON	#138 ★ OMANYTE	#139 OMASTAR	#140 ★ KABUTO	#141 KABUTOPS	#142 AERODACTYL	#143 SNORLAX	#144 ARTICUNO	#145 ZAPDOS	#146 MOLTRES	#147 DRATINI	#148 DRAGONAIR	#149 DRAGONITE	#150 MEWTWO









01 Bulbasaur™

TYP: roślina/trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	wycie	normalny
-	7	nasienie pijawki	roślina
13	13	cios-pnącze	roślina
20	20	trujący proszek	trucizna
27	27	liść tnący	roślina
34	34	wzrost	normalny
41	41	proszek nasenny	roślina
48	48	promień solarny	roślina

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

01



STOPNIE ROZWOJU
BULBASAUR → POZ. 16 IVYSAUR → POZ. 32 VENUSAUR

02 Ivysaur™

TYP: roślina/trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	wycie	normalny
-	-	nasienie pijawki	roślina
-	-	cios-pnącze	roślina
22	22	trujący proszek	trucizna
30	30	liść tnący	roślina
38	38	wzrost	normalny
46	46	proszek nasenny	roślina
54	54	promień solarny	roślina

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

02



STOPNIE ROZWOJU
BULBASAUR → POZ. 16 IVYSAUR → POZ. 32 VENUSAUR

03 Venusaur™

TYP: roślina/trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	wycie	normalny
-	-	nasienie pijawki	roślina
-	-	cios-pnącze	roślina
-	-	trujący proszek	trucizna
-	-	liść tnący	roślina
43	43	wzrost	normalny
55	55	proszek nasenny	roślina
65	65	promień solarny	roślina

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

03



STOPNIE ROZWOJU
BULBASAUR → POZ. 16 IVYSAUR → POZ. 32 VENUSAUR

04 Charmander™

TYP: ogień

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
-	-	wycie	normalny
-	9	żar	ogień
15	15	zezowate spojrzenie	normalny
22	22	szał	normalny
30	30	rozpruwanie	normalny
38	38	rzucanie płomienia	ogień
46	46	ognisty wir	ogień

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

04



STOPNIE ROZWOJU
CHARMANDER → POZ. 16 CHARMELEON → POZ. 36 CHARIZARD

05 [Charme]leon™

TYP: ogień

[ZNAJDOWANIE CHW]YTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

TYP
[nor]malny
[normal]ny
[normal]ny
[og]ień
[og]ień

POZ. 36 CHARIZARD



06 Charizard™

TYP: ogień/lot

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
-	-	wycie	normalny
-	-	żar	ogień
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-	-	szał	normalny
36	36	rozpruwanie	normalny
46	46	rzucanie płomienia	ogień
55	55	ognisty wir	ogień

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

06



STOPNIE ROZWOJU
CHARMANDER → POZ. 16 CHARMELEON → POZ. 36 CHARIZARD



07 Squirtle™

TYP: woda



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	uderzenie ogonem	normalny
-	8	bulgotanie	woda
15	15	akwa-strzelba	woda
22	22	ukąszenie	normalny
28	28	ochrona pancerna	woda
35	35	łomot w czaszce	normalny
42	42	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP, AT, DF, SP, SA — STREFA

STOPNIE ROZWOJU: SQUIRTLE → POZ. 16 WARTORTLE → POZ. 36 BLASTOISE

08 Wartortle™

TYP: woda



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	uderzenie ogonem	normalny
-	-	bulgotanie	woda
-	-	akwa-strzelba	woda
24	24	ukąszenie	normalny
31	31	ochrona pancerna	woda
39	39	łomot w czaszce	normalny
47	47	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP, AT, DF, SP, SA — STREFA

08

STOPNIE ROZWOJU: SQUIRTLE → POZ. 16 WARTORTLE → POZ. 36 BLASTOISE

09 Blastoise™

TYP: woda



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	uderzenie ogonem	normalny
-	-	bulgotanie	woda
-	-	akwa-strzelba	woda
-	-	ukąszenie	normalny
-	-	ochrona pancerna	woda
42	42	łomot w czaszce	normalny
52	52	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP, AT, DF, SP, SA — STREFA

STOPNIE ROZWOJU: SQUIRTLE → POZ. 16 WARTORTLE → POZ. 36 BLASTOISE

10 Caterpie™

TYP: chrząszcz



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	strzał nitkowaty	chrząszcz

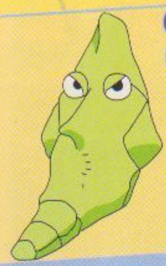
WARTOŚCI HP, AT, DF, SP, SA — STREFA

10

STOPNIE ROZWOJU: CATERPIE → POZ. 7 METAPOD → POZ. 10 BUTTERFREE

11 Metapod™

TYP: chrząszcz



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
•	•	tackle	normalny
•	•	strzał nitkowaty	chrząszcz
7	•	hartowanie	normalny

WARTOŚCI HP, AT, DF, SP, SA — STREFA

11

* Pokemon schwytany na wolności nie opanuje ataku tackle, strzału nitkowatego, ale opanuje atak hartowania.

STOPNIE ROZWOJU: CATERPIE → POZ. 7 METAPOD → POZ. 10 BUTTERFREE

12 Butterfree™

TYP: chrząszcz/lot



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
		tackle	normalny
		strzał nitkowaty	chrząszcz
		hartowanie	normalny
10	12	konfuzja	psycho
13	15	trujący proszek	trucizna
14	16	kolczasty zarodnik	roślina
15	17	proszek nasenny	roślina
18	21	superdźwięk	normalny
23	26	trąba powietrzna	normalny
28	-	uderzenie wiatru	normalny
34	32	promień psycho	psycho

WARTOŚCI HP, AT, DF, SP, SA — STREFA

12

STOPNIE ROZWOJU: CATERPIE → POZ. 7 METAPOD → POZ. 10 BUTTERFREE

13 Weedle™

TYP: **chrząszcz/trucizna**

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
	-	trujące żądło	trucizna
	-	strzał nitkowaty	chrząszcz

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

13



STOPNIE ROZWOJU: WEEDLE → POZ. 7 KAKUNA → POZ. 10 BEEDRILL

14 Kakuna™

TYP: **chrząszcz/trucizna**

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
	•	trujące żądło	trucizna
	•	strzał nitkowaty	chrząszcz
	•	hartowanie	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

14



* Schwytany na wolności nie opanuje ataku trującego żądła ani strzału nitkowatego. Jeśli rozwinął się z Hornliu, nie opanuje ataku hartowania.

STOPNIE ROZWOJU: WEEDLE → POZ. 7 KAKUNA → POZ. 10 BEEDRILL

15 Beedrill™

TYP: **chrząszcz/trucizna**

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
	•	trujące żądło	trucizna
	•	strzał nitkowaty	chrząszcz
	*	hartowanie	normalny
	12	napad furii	normalny
	16	fokus energetyczny	normalny
	20	podwójna igła	chrząszcz
	25	szał	normalny
	30	rakieta igłowa	chrząszcz
	35	zręczność	psycho

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

15



* Schwytany na wolności nie opanuje ataku trującego żądła ani strzału nitkowatego. Jeśli rozwinął się z Kakuna, nie opanuje ataku hartowania.

STOPNIE ROZWOJU: WEEDLE → POZ. 7 KAKUNA → POZ. 10 BEEDRILL

16 Pidgey™

TYP: **normalny/lot**

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	uderzenie wiatru	lot
5	5	trąba piaskowa	normalny
12	12	błyskawiczne uderzenie	normalny
19	19	trąba powietrzna	normalny
28	28	uderzenie skrzydłem	lot
36	36	zręczność	psycho
44	44	trick lustrzany	lot

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

16



STOPNIE ROZWOJU: PIDGEY → POZ. 18 PIDGEOTTO → POZ. 36 PIDGEOT

17 Pidgeotto™

TYP: **normalny/lot**

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	uderzenie wiatru	lot
-	-	trąba piaskowa	normalny
12	-	błyskawiczne uderzenie	normalny
21	21	trąba powietrzna	normalny
31	31	uderzenie skrzydłem	lot
40	40	zręczność	psycho
49	49	trick lustrzany	lot

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

17



STOPNIE ROZWOJU: PIDGEY → POZ. 18 PIDGEOTTO → POZ. 36 PIDGEOT

18 Pidgeot™

TYP: **normalny/lot**

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	uderzenie wiatru	lot
-	-	trąba piaskowa	normalny
-	-	błyskawiczne uderzenie	normalny
-	-	trąba powietrzna	normalny
-	-	uderzenie skrzydłem	lot
44	44	zręczność	psycho
54	54	trick lustrzany	lot

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

18



STOPNIE ROZWOJU: PIDGEY → POZ. 18 PIDGEOTTO → POZ. 36 PIDGEOT

19 Rattata™



TYP: Normalny

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	uderzenie ogonem	normalny
7	7	błyskawiczne uderzenie	normalny
14	14	hiperząb	normalny
23	23	fokus energetyczny	normalny
34	34	superząb	normalny

…RTOŚCI HP · DF · SA · SP · STREFA

STOPNIE ROZWOJU: RATTATA → POZ. 20 RATICATE

20 Raticate™



TYP: Normalny

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	uderzenie ogonem	normalny
-	-	błyskawiczne uderzenie	normalny
-	-	hiperząb	normalny
27	27	fokus energetyczny	normalny
41	41	superząb	normalny

WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA · STREFA

20

STOPNIE ROZWOJU: RATTATA → POZ. 20 RATICATE

21 Spearow™



TYP: normalny/lot

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	dziób	lot
-	-	wycie	normalny
9	9	zezowate spojrzenie	normalny
15	15	napad furii	normalny
22	22	trick lustrzany	lot
29	29	dziób-wiertarka	lot
36	36	zręczność	psycho

WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA · STREFA

21

STOPNIE ROZWOJU: SPEAROW → POZ. 20 FEAROW

22 Fearow™



TYP: normalny/lot

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	dziób	lot
-	-	wycie	normalny
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-	-	napad furii	normalny
25	25	trick lustrzany	lot
34	34	dziób-wiertarka	lot
43	43	zręczność	psycho

WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA · STREFA

22

STOPNIE ROZWOJU: SPEAROW → POZ. 20 FEAROW

23 Ekans™



TYP: trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	owijanie	normalny
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-	10	trujące żądło	trucizna
-	17	ukąszenie	normalny
-	24	trujące spojrzenie	normalny
-	31	krzyk	normalny
-	38	kwas	trucizna

WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA · STREFA

23

STOPNIE ROZWOJU: EKANS → POZ. 22 ARBOK

24 Arbok™



TYP: trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	owijanie	normalny
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-	-	trujące żądło	trucizna
-	-	ukąszenie	normalny
-	27	trujące spojrzenie	normalny
-	36	krzyk	normalny
-	47	kwas	trucizna

WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA · STREFA

24

STOPNIE ROZWOJU: EKANS → POZ. 22 ARBOK

25 Pikachu™

TYP: elektro

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	szok piorunowy	elektro
-	-	wycie	normalny
6		uderzenie ogonem	normalny
8	9	fala grzmotów	elektro
11	16	błyskawiczne uderzenie	normalny
15		podwójna drużyna	normalny
20		trzask	normalny
	26	deszcz gwiazd	normalny
26		błyskawica	elektro
33	33	zręczność	psycho
41	43	grzmot	elektro
50		tarcza świetlna	psycho

WARTOŚCI



STREFA





STOPNIE ROZWOJU

PIKACHU → (KAMIEŃ-GROM) RAICHU

26 Raichu™

TYP: elektro

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
	-	szok piorunowy	elektro
	-	wycie	normalny
	*	fala grzmotów	elektro

WARTOŚCI



STREFA





* Jeśli ten pokemon rozwinął się z Pikachu, nie opanuje ataku fali grzmotów.

STOPNIE ROZWOJU

PIKACHU → (KAMIEŃ-GROM) RAICHU

27 Sandshrew™

TYP: ziemia

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
10	10	trąba piaskowa	normalny
17	17	rozpruwanie	normalny
24	24	trujące żądło	trucizna
31	31	deszcz gwiazd	normalny
38	38	furia drapania	normalny

WARTOŚCI



STREFA





STOPNIE ROZWOJU

SANDSHREW → POZ. 22 SANDSLASH

28 Sandslash™

TYP: ziemia

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
-	-	trąba piaskowa	normalny
-	-	rozpruwanie	normalny
27	27	trujące żądło	trucizna
36	36	deszcz gwiazd	normalny
47	47	furia drapania	normalny

WARTOŚCI



STREFA





STOPNIE ROZWOJU

SANDSHREW → POZ. 22 SANDSLASH

29 Nidoran♀™

TYP: trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	wycie	normalny
-	-	tackle	normalny
8	8	drapanie	normalny
17	14	trujące żądło	trucizna
23	21	uderzenie ogonem	normalny
30	29	ukąszenie	normalny
38	36	furia drapania	normalny
12	43	podwójne kopnięcie	walka

WARTOŚCI



STREFA





STOPNIE ROZWOJU

NIDORAN → POZ. 16 NIDORINA → (KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY) NIDOQUEEN

30 Nidorina™

TYP: trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	wycie	normalny
-	-	tackle	normalny
-	-	drapanie	normalny
-	-	trujące żądło	trucizna
27	23	uderzenie ogonem	normalny
36	32	ukąszenie	normalny
46	41	furia drapania	normalny
12	50	podwójne kopnięcie	walka

WARTOŚCI



STREFA





STOPNIE ROZWOJU

NIDORAN → POZ. 16 NIDORINA → (KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY) NIDOQUEEN

#31 Nidoqueen™



TYP: trucizna/ziemia

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	drapanie	normalny
-	-	uderzenie ogonem	normalny
19	-	trujące żądło	trucizna
23	23	bodyslam	normalny
-		podwójne kopnięcie	walka

STOPNIE ROZWOJU
NIDORAN → POZ. 16 NIDORINA → (KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY) NIDOQUEEN

#32 Nidoran♂™



TYP: trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-	-	tackle	normalny
8	8	atak rogiem	normalny
17	14	trujące żądło	trucizna
23	21	fokus energetyczny	normalny
30	29	napad furii	normalny
38	36	róg-wiertarka	normalny
12	43	podwójne kopnięcie	walka

STOPNIE ROZWOJU
NIDORAN → POZ. 16 NIDORINO → (KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY) NIDOKING

#33 Nidorino™



TYP: trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-	-	tackle	normalny
-	-	atak rogiem	normalny
19	-	trujące żądło	trucizna
27	23	fokus energetyczny	normalny
36	32	napad furii	normalny
46	41	róg-wiertarka	normalny
12	50	podwójne kopnięcie	walka

STOPNIE ROZWOJU
NIDORAN → POZ. 16 NIDORINO → (KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY) NIDOKING

#34 Nidoking™



TYP: trucizna/ziemia

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-	-	tackle	normalny
-	-	atak rogiem	normalny
19	-	trujące żądło	trucizna
23	23	młynek	normalny
-		podwójne kopnięcie	walka

STOPNIE ROZWOJU
NIDORAN → POZ. 16 NIDORINO → (KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY) NIDOKING

#35 Clefairy™



TYP: normalny

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	waga	normalny
-	-	wycie	normalny
13	13	śpiew	normalny
18	18	podwójne uderzenie	normalny
24	24	sprężanie	normalny
31	31	metronom	normalny
39	39	koncentracja	normalny
48	48	tarcza świetlna	psycho

STOPNIE ROZWOJU
CLEFAIRY → (KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY) CLEFABLE

#36 Clefable™



TYP: normalny

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	waga	normalny
*	*	wycie	normalny
*	*	śpiew	normalny
*	*	podwójne uderzenie	normalny
*	*	sprężanie	normalny
*	*	metronom	normalny

* Jeśli wygrasz Pokemona Pixi w hali gier, będzie on znał już te ataki.

STOPNIE ROZWOJU
CLEFAIRY → (KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY) CLEFABLE

37 Vulpix™

TYP: ogień

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	żar	ogień
-	-	uderzenie ogonem	normalny
-	16	błyskawiczne uderzenie	normalny
21	21	ryczenie	normalny
28	28	promień konfu	duch
35	35	rzucanie płomienia	ogień
42	42	ognisty wir	ogień

WARTOŚCI



STREFA



37



STOPNIE ROZWOJU
VULPIX → (KAMIEŃ OGNISTY) NINETALES

38 Ninetales™

TYP: ogień

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	żar	ogień
-	-	uderzenie ogonem	normalny

WARTOŚCI



STREFA



38



STOPNIE ROZWOJU
VULPIX → (KAMIEŃ OGNISTY) NINETALES

39 Jigglypuff™

TYP: normalny

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	śpiew	normalny
9	9	waga	normalny
14	14	powstrzymywanie	normalny
19	19	koncentracja	normalny
24	24	podwójne uderzenie	normalny
29	29	odpoczynek	psycho
34	34	bodyslam	normalny
39	39	ryzykowne tackle	normalny

WARTOŚCI



STREFA



39



STOPNIE ROZWOJU
JIGGLYPUFF → (KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY) WIGGLYTUFF

40 Wigglytuff™

TYP: normalny

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	śpiew	normalny
•	•	powstrzymywanie	normalny
•	•	koncentracja	normalny
•	•	podwójne uderzenie	normalny

WARTOŚCI



STREFA



40



* Jeśli schwytasz tego pokemona na wolności lub wygrasz go w hali gier, będzie on znał już te ataki.

STOPNIE ROZWOJU
JIGGLYPUFF → (KAMIEŃ KSIĘŻYCOWY) WIGGLYTUFF

41 Zubat™

TYP: trucizna/lot

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	wysysanie krwi	chrząszcz
10	10	superdźwięk	normalny
15	15	ukąszenie	normalny
21	21	promień konfu	duch
28	28	uderzenie skrzydłem	lot
36	36	ciemna mgła	lód

WARTOŚCI



STREFA



41



STOPNIE ROZWOJU
ZUBAT → POZ. 22 GOLBAT

42 Golbat™

TYP: trucizna/lot

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	wysysanie krwi	chrząszcz
•	•	krzyk	normalny
-	-	superdźwięk	normalny
-	-	ukąszenie	normalny
-	-	promień konfu	duch
32	32	uderzenie skrzydłem	lot
43	43	ciemna mgła	lód

WARTOŚCI



STREFA



42



* Jeśli Golbat rozwinie się z Zubata, nie może opanować tego ataku.

STOPNIE ROZWOJU
ZUBAT → POZ. 22 GOLBAT





43 Oddish™

TYP: roślina/trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	absorpcja	roślina
15	15	trujący proszek	trucizna
17	17	kolczasty zarodnik	roślina
19	19	proszek nasenny	roślina
24	24	kwas	trucizna
33	33	taniec liści	roślina
46	46	promień solarny	roślina

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

43

STOPNIE ROZWOJU: ODDISH → POZ. 21 GLOOM → (KAMIEŃ LIŚĆ) VILEPLUME



44 Gloom™

TYP: roślina/trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	absorpcja	roślina
-	-	trujący proszek	trucizna
-	-	kolczasty zarodnik	roślina
-	-	proszek nasenny	roślina
28	28	kwas	trucizna
38	38	taniec liści	roślina
52	52	promień solarny	roślina

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

44

STOPNIE ROZWOJU: ODDISH → POZ. 21 GLOOM → (KAMIEŃ LIŚĆ) VILEPLUME



45 Vileplume™

TYP: roślina/trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	absorpcja	roślina
-	-	trujący proszek	trucizna
-	-	kolczasty zarodnik	roślina
-	-	proszek nasenny	roślina

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

45

STOPNIE ROZWOJU: ODDISH → POZ. 21 GLOOM → (KAMIEŃ LIŚĆ) VILEPLUME



46 Paras™

TYP: chrząszcz/roślina

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
13	13	kolczasty zarodnik	roślina
20	20	wysysanie krwi	chrząszcz
27	27	zarodnik grzyba	roślina
34	34	rozpruwanie	normalny
41	41	wzrost	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

46

STOPNIE ROZWOJU: PARAS → POZ. 24 PARASECT



47 Parasect™

TYP: chrząszcz/roślina

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
-	-	kolczasty zarodnik	roślina
-	-	wysysanie krwi	chrząszcz
30	30	zarodnik grzyba	roślina
39	39	rozpruwanie	normalny
48	48	wzrost	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

47

STOPNIE ROZWOJU: PARAS → POZ. 24 PARASECT



48 Venonat™

TYP: chrząszcz/trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

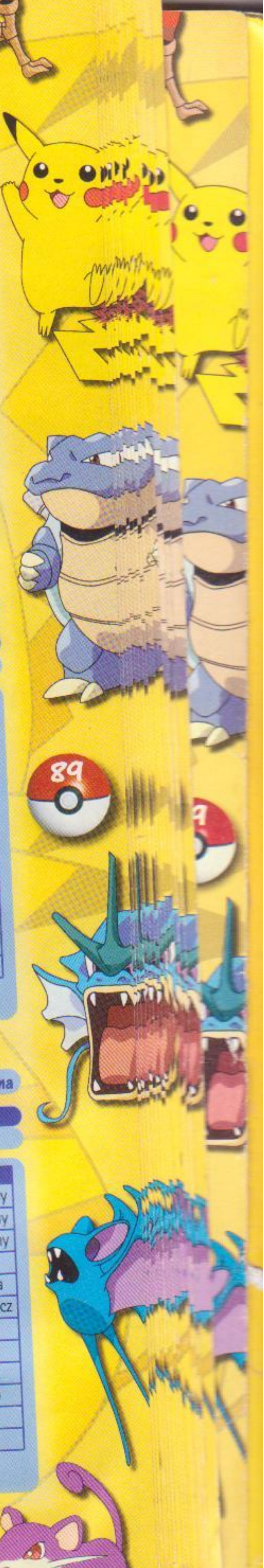
LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	
-	-	tackle	normalny
-	-	powstrzymywanie	normalny
11		superdźwięk	normalny
19		konfuzja	psycho
22	24	trujący proszek	trucizna
27	27	wysysanie krwi	chrząszcz
30	30	kolczasty zarodnik	roślina
35	35	promień psycho	psycho
38	38	proszek nasenny	roślina
43	43	psychokineza	psycho

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

48

STOPNIE ROZWOJU: VENONAT → POZ. 31 VENOMOTH





#49 Venomoth™

TYP: chrząszcz/trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	powstrzymywanie	normalny
-	-	superdźwięk	normalny
-	-	konfuzja	psycho
-	-	trujący proszek	trucizna
-	-	wysysanie krwi	chrząszcz
-	-	kolczasty zarodnik	roślina
38	38	promień psycho	psycho
43	43	proszek nasenny	roślina
50	50	psychokineza	psycho





49


STOPNIE ROZWOJU: VENONAT → POZ. 31 VENOMOTH

#50 Diglett™

TYP: ziemia

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
-	-	wycie	normalny
19	19	kopanie	ziemia
24	24	trąba piaskowa	normalny
31	31	rozpruwanie	normalny
40	40	trzęsienie ziemi	ziemia





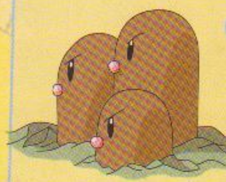
50


STOPNIE ROZWOJU: DIGLETT → POZ. 26 DUGTRIO

#51 Dugtrio™

TYP: ziemia

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
-	-	wycie	normalny
-	-	kopanie	ziemia
-	-	trąba piaskowa	normalny
35	35	rozpruwanie	normalny
47	47	trzęsienie ziemi	ziemia





51


STOPNIE ROZWOJU: DIGLETT → POZ. 26 DUGTRIO

#52 Meowth™

TYP: normalny

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
	-	drapanie	normalny
	-	wycie	normalny
	12	ukąszenie	normalny
	17	dzień zapłaty	normalny
	24	krzyk	normalny
	33	furia drapania	normalny
	44	rozpruwanie	normalny





52


STOPNIE ROZWOJU: MEOWTH → POZ. 28 PERSIAN

#53 Persian™

TYP: normalny

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
	-	drapanie	normalny
	-	wycie	normalny
	-	ukąszenie	normalny
	-	dzień zapłaty	normalny
	-	krzyk	normalny
	37	furia drapania	normalny
	51	rozpruwanie	normalny





53


STOPNIE ROZWOJU: MEOWTH → POZ. 28 PERSIAN

#54 Psyduck™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
28	28	uderzenie ogonem	normalny
31	31	powstrzymywanie	normalny
36	36	konfuzja	psycho
43	43	furia drapania	normalny
52	52	hydropompa	woda





54


STOPNIE ROZWOJU: PSYDUCK → POZ. 33 GOLDUCK



55 Golduck™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
28	-	uderzenie ogonem	normalny
31	-	powstrzymywanie	normalny
39	39	konfuzja	psycho
48	48	furia drapania	normalny
59	59	hydropompa	woda

WARTOŚCI



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
PSYDUCK → POZ. 33 GOLDUCK

56 Mankey™

TYP: walka

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
9		kopnięcie nogą	walka
15	15	cios karate	normalny
21	21	furia drapania	normalny
27	27	fokus energetyczny	normalny
33	33	rzut geo	walka
39	39	młynek	normalny
45		krzyk	normalny

WARTOŚCI



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
MANKEY → POZ. 28 PRIMEAPE

57 Primeape™

TYP: walka

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-		kopnięcie nogą	walka
-	-	cios karate	normalny
-	-	furia drapania	normalny
-	-	fokus energetyczny	normalny
28		szał	normalny
37	37	rzut geo	walka
45		krzyk	normalny
46	46	młynek	normalny

WARTOŚCI



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
MANKEY → POZ. 28 PRIMEAPE

58 Growlithe™

TYP: ogień

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	ukąszenie	normalny
-	-	ryczenie	normalny
-	18	żar	ogień
-	23	zezowate spojrzenie	normalny
30	30	bodycheck	normalny
39	39	zręczność	psycho
50	50	rzucanie płomienia	ogień

WARTOŚCI



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
GROWLITHE → (KAMIEŃ OGNISTY) ARCANINE

59 Arcanine™

TYP: ogień

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	ryczenie	normalny
-	-	żar	ogień

WARTOŚCI



STREFA



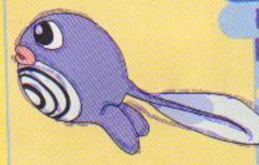


STOPNIE ROZWOJU
GROWLITHE → (KAMIEŃ OGNISTY) ARCANINE

60 Poliwag™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	bulgotanie	woda
16	16	hipnoza	psycho
19	19	akwa-strzelba	woda
25	25	podwójne uderzenie	normalny
31	31	bodyslam	normalny
38	38	amnezja	psycho
45	45	hydropompa	woda

WARTOŚCI

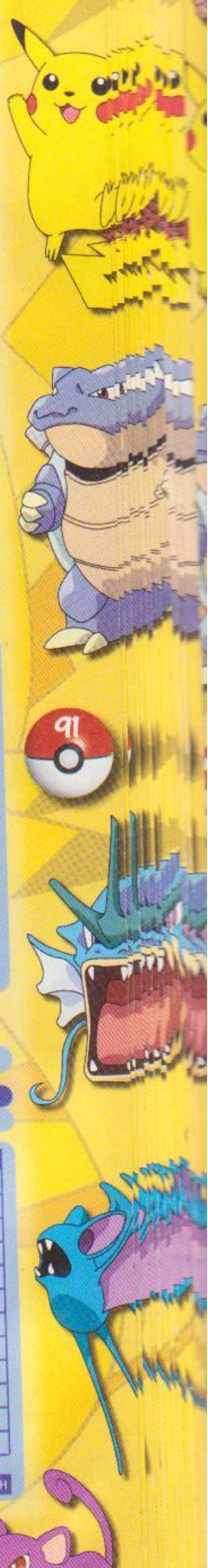


STREFA





STOPNIE ROZWOJU
POLIWAG → POZ. 25 POLIWHIRL → (KAMIEŃ WODNY) POLIWRATH





61 Poliwhirl™

TYP: woda



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	bulgotanie	woda
16	-	hipnoza	psycho
19	-	akwa-strzelba	woda
26	26	podwójne uderzenie	normalny
33	33	bodyslam	normalny
41	41	amnezja	psycho
49	49	hydropompa	woda



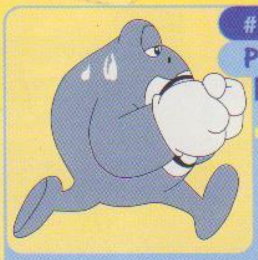




STOPNIE ROZWOJU: POLIWAG → POZ. 25 POLIWHIRL → (KAMIEŃ WODNY) POLIWRATH

62 Poliwrath™

TYP: woda/walka



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	bulgotanie	woda
-	-	podwójne uderzenie	normalny
-	-	bodyslam	normalny
16	-	hipnoza	psycho
19	-	akwa-strzelba	woda







STOPNIE ROZWOJU: POLIWAG → POZ. 25 POLIWHIRL → (KAMIEŃ WODNY) POLIWRATH

63 Abra™

TYP: psycho



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	teleportacja	psycho







STOPNIE ROZWOJU: ABRA → POZ. 16 KADABRA → (ZAMIANA) ALAKAZAM

64 Kadabra™

TYP: psycho



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	teleportacja	psycho
*	*	siła psycho	psycho
16	16	konfuzja	psycho
20	20	powstrzymywanie	normalny
27	27	promień psycho	psycho
31	31	uzdrowienie	normalny
38	38	psychokineza	psycho
42	42	reflektor	psycho







* Jeśli w Żółtej Edycji rozwinie się z Abra, nie opanuje tego ataku.

STOPNIE ROZWOJU: ABRA → POZ. 16 KADABRA → (ZAMIANA) ALAKAZAM

65 Alakazam™

TYP: psycho



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	teleportacja	psycho
*	*	siła psycho	psycho
16	16	konfuzja	psycho
20	20	powstrzymywanie	normalny
27	27	promień psycho	psycho
31	31	uzdrowienie	normalny
38	38	psychokineza	psycho
42	42	reflektor	psycho







* Jeśli w Żółtej edycji rozwinie się z Alakazam, nie opanuje tego ataku.

STOPNIE ROZWOJU: ABRA → POZ. 16 KADABRA → (ZAMIANA) ALAKAZAM

66 Machop™

TYP: walka



ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	cios karate	normalny
20	20	kopnięcie nogą	walka
25	25	zezowate spojrzenie	normalny
32	32	fokus energetyczny	normalny
39	39	rzut geo	walka
46	46	przetaczanie	walka







STOPNIE ROZWOJU: MACHOP → POZ. 28 MACHOKE → (ZAMIANA) MACHAMP

67 Machoke™

TYP: walka

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

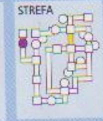


LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	cios karate	normalny
20	-	kopnięcie nogą	walka
25	-	zezowate spojrzenie	normalny
36	36	fokus energetyczny	normalny
44	44	rzut geo	walka
52	52	przetaczanie	walka

WARTOŚCI HP



STREFA



67



STOPNIE ROZWOJU: MACHOP → POZ. 28 MACHOKE → (ZAMIANA) MACHAMP

68 Machamp™

TYP: walka

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	cios karate	normalny
20	-	kopnięcie nogą	walka
25	-	zezowate spojrzenie	normalny
36	36	fokus energetyczny	normalny
44	44	rzut geo	walka
52	52	przetaczanie	walka

WARTOŚCI HP



STREFA



68

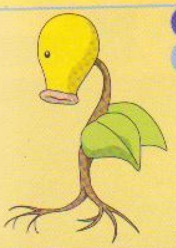


STOPNIE ROZWOJU: MACHOP → POZ. 28 MACHOKE → (ZAMIANA) MACHAMP

69 Bellsprout™

TYP: roślina/trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	cios-pnącze	roślina
-	-	wzrost	normalny
13	13	owijanie	normalny
15	15	trujący proszek	trucizna
18	18	proszek nasenny	roślina
21	21	kolczasty zarodnik	roślina
26	26	kwas	trucizna
33	33	liść tnący	roślina
42	42	trzask	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA



69



STOPNIE ROZWOJU: BELLSPROUT → POZ. 21 WEEPINBELL → (KAMIEŃ LIŚĆ) VICTREEBEL

70 Weepinbell™

TYP: roślina/trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

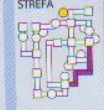


LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	cios-pnącze	roślina
-	-	wzrost	normalny
-	-	owijanie	normalny
-	-	trujący proszek	trucizna
-	-	proszek nasenny	roślina
23	23	kolczasty zarodnik	roślina
29	29	kwas	trucizna
38	38	liść tnący	roślina
49	49	trzask	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA



70



STOPNIE ROZWOJU: BELLSPROUT → POZ. 21 WEEPINBELL → (KAMIEŃ LIŚĆ) VICTREEBEL

71 Victreebel™

TYP: roślina/trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	cios-pnącze	roślina
-	-	wzrost	normalny
-	-	owijanie	normalny
-	-	trujący proszek	trucizna
-	-	proszek nasenny	roślina

WARTOŚCI HP



STREFA



71

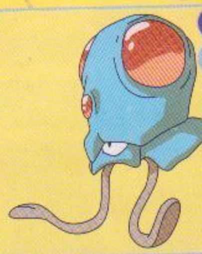


STOPNIE ROZWOJU: BELLSPROUT → POZ. 21 WEEPINBELL → (KAMIEŃ LIŚĆ) VICTREEBEL

72 Tentacool™

TYP: woda/trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	kwas	trucizna
7	7	superdźwięk	normalny
13	13	owijanie	normalny
18	18	trujące żądło	trucizna
22	22	akwa-strzelba	woda
27	27	okrążenie	normalny
33	33	bariera	psycho
40	40	krzyk	normalny
48	48	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP



STREFA



72



STOPNIE ROZWOJU: TENTACOOL → POZ. 30 TENTACRUEL

#73 Tentacruel™



TYP: woda/trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	kwas	trucizna
-	-	superdźwięk	normalny
-	-	owijanie	normalny
-	-	trujące żądło	trucizna
22	-	akwa-strzelba	woda
27	-	okrążenie	normalny
35	35	bariera	psycho
43	43	krzyk	normalny
50	50	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

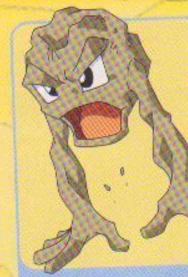
STREFA

73



STOPNIE ROZWOJU: TENTACOOL → POZ. 30 TENTACRUEL

#74 Geodude™



TYP: kamień/ziemia

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
11	11	koncentracja	normalny
16	16	rzut kamieniem	kamień
21	21	finał	normalny
26	26	hartowanie	normalny
31	31	trzęsienie ziemi	ziemia
36	36	eksplozja	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

74



STOPNIE ROZWOJU: GEODUDE → POZ. 25 GRAVELER → (ZAMIANA) GOLEM

#75 Graveler™



TYP: kamień/ziemia

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	koncentracja	normalny
-	-	rzut kamieniem	kamień
-	-	finał	normalny
29	29	hartowanie	normalny
36	36	trzęsienie ziemi	ziemia
43	43	eksplozja	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

75



STOPNIE ROZWOJU: GEODUDE → POZ. 25 GRAVELER → (ZAMIANA) GOLEM

#76 Golem™



TYP: kamień/ziemia

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	koncentracja	normalny
-	-	rzut kamieniem	kamień
-	-	finał	normalny
29	29	hartowanie	normalny
36	36	trzęsienie ziemi	ziemia
43	43	eksplozja	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

76



STOPNIE ROZWOJU: GEODUDE → POZ. 25 GRAVELER → (ZAMIANA) GOLEM

#77 Ponyta™



TYP: ogień

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	żar	ogień
30	30	uderzenie ogonem	normalny
32	32	tupanie	normalny
35	35	wycie	normalny
39	39	ognisty wir	ogień
43	43	bodycheck	normalny
48	48	zręczność	psycho

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

77



STOPNIE ROZWOJU: PONYTA → POZ. 40 RAPIDASH

#78 Rapidash™



TYP: ogień

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	żar	ogień
-	-	uderzenie ogonem	normalny
-	-	tupanie	normalny
-	-	wycie	normalny
-	-	ognisty wir	ogień
47	47	bodycheck	normalny
55	55	zręczność	psycho

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

78



STOPNIE ROZWOJU: PONYTA → POZ. 40 RAPIDASH

#79 Slowpoke™

TYP: woda/psycho



ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	konfuzja	psycho
18	18	powstrzymywanie	normalny
22	22	uderzenie w głowę	normalny
27	27	wycie	normalny
33	33	akwa-strzelba	woda
40	40	amnezja	psycho
48	48	psychokineza	psycho

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

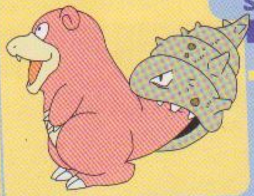
STREFA

79

STOPNIE ROZWOJU: SLOWPOKE → POZ. 37 SLOWBRO

#80 Slowbro™

TYP: woda/psycho



ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	konfuzja	psycho
18	-	powstrzymywanie	normalny
22	-	uderzenie w głowę	normalny
27	27	wycie	normalny
33	33	akwa-strzelba	woda
37	37	ochrona pancerna	woda
44	44	amnezja	psycho
55	55	psychokineza	psycho

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

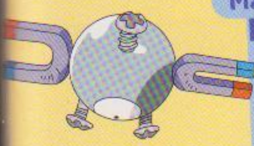
STREFA

80

STOPNIE ROZWOJU: SLOWPOKE → POZ. 37 SLOWBRO

#81 Magnemite™

TYP: elektro



ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
21	-	ultradźwięk	normalny
25	25	szok piorunowy	elektro
29	29	superdźwięk	normalny
35	35	fala grzmotów	elektro
41	41	deszcz gwiazd	normalny
47	47	krzyk	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

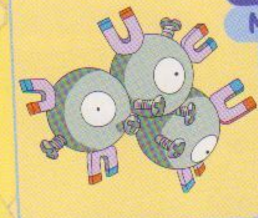
STREFA

81

STOPNIE ROZWOJU: MAGNEMITE → POZ. 30 MAGNETON

#82 Magneton™

TYP: elektro



ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	ultradźwięk	normalny
-	-	szok piorunowy	elektro
-	-	superdźwięk	normalny
38	38	fala grzmotów	elektro
46	46	deszcz gwiazd	normalny
54	54	krzyk	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

82

STOPNIE ROZWOJU: MAGNEMITE → POZ. 30 MAGNETON

#83 Farfetch'd™

TYP: normalny/lot



ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	dziób	lot
-	-	trąba piaskowa	normalny
-	7	zezowate spojrzenie	normalny
-	15	napad furii	normalny
-	23	taniec z mieczem	normalny
31	31	zręczność	psycho
39	39	rozpruwanie	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

83

STOPNIE ROZWOJU: FARFETCH'D

#84 Doduo™

TYP: normalny/lot



ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	dziób	lot
-	20	wycie	normalny
24	24	napad furii	normalny
30	30	dziób-wiertarka	lot
36	36	szał	normalny
40	40	tryplet	normalny
44	44	zręczność	psycho

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

84

STOPNIE ROZWOJU: DODUO → POZ. 31 DODRIO

85 Dodrio™

TYP: normalny/lot

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	dziób	lot
-	-	wycie	normalny
-	-	napad furii	normalny
30	-	dziób-wiertarka	lot
39	39	szał	normalny
45	45	tryplet	normalny
51	51	zręczność	psycho







STOPNIE ROZWOJU
DODUO → POZ. 31 DODRIO

86 Seel™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	uderzenie w głowę	normalny
30	30	wycie	normalny
35	35	promień aurora	lód
40	40	odpoczynek	psycho
45	45	bodycheck	normalny
50	50	lodowy promień	lód







STOPNIE ROZWOJU
SEEL → POZ. 34 DEWGONG

87 Dewgong™

TYP: woda/lód

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	uderzenie w głowę	normalny
30	30	wycie	normalny
35	35	promień aurora	lód
44	44	odpoczynek	psycho
50	50	bodycheck	normalny
56	56	lodowy promień	lód







STOPNIE ROZWOJU
SEEL → POZ. 34 DEWGONG

88 Grimer™

TYP: trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	waga	normalny
-	-	powstrzymywanie	normalny
30	30	trująca chmura	trucizna
33	33	sprężanie	normalny
37	37	błotna kąpiel	trucizna
42	42	hartowanie	normalny
48	48	krzyk	normalny
55	55	kwasopancerz	trucizna







STOPNIE ROZWOJU
GRIMER → POZ. 38 MUK

89 Muk™

TYP: trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	waga	normalny
-	-	powstrzymywanie	normalny
30	-	trująca chmura	trucizna
33	-	sprężanie	normalny
37	-	błotna kąpiel	trucizna
45	45	hartowanie	normalny
53	53	krzyk	normalny
60	60	kwasopancerz	trucizna







STOPNIE ROZWOJU
GRIMER → POZ. 38 MUK

90 Shellder™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	pancerna ochrona	woda
18	18	superdźwięk	normalny
23	23	chwytanie	woda
30	30	promień aurora	lód
39	39	zezowate spojrzenie	normalny
50	50	lodowy promień	lód







STOPNIE ROZWOJU
SHELLDER → (KAMIEŃ WODNY) CLOYSTER

91 Cloyster™

TYP: woda/lód

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	pancerna ochrona	woda
50	50	kolczasta armata	normalny



STREFA





STOPNIE ROZWOJU: SHELLDER → (KAMIEŃ WODNY) CLOYSTER

92 Gastly™

TYP: duch/trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	łasuch	duch
-	-	promień konfu	duch
-	-	nocna mgła	duch
27	27	hipnoza	psycho
35	35	pożeranie snów	psycho



STREFA



92



STOPNIE ROZWOJU: GASTLY → POZ. 25 HAUNTER → (ZAMIANA) GENGAR

93 Haunter™

TYP: duch/trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	łasuch	duch
-	-	promień konfu	duch
-	-	nocna mgła	duch
29	29	hipnoza	psycho
38	38	pożeranie snów	psycho



STREFA



93



STOPNIE ROZWOJU: GASTLY → POZ. 25 HAUNTER → (ZAMIANA) GENGAR

94 Gengar™

TYP: duch/trucizna

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	łasuch	duch
-	-	promień konfu	duch
-	-	nocna mgła	duch
29	29	hipnoza	psycho
38	38	pożeranie snów	psycho



STREFA



94

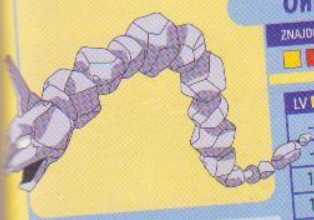


STOPNIE ROZWOJU: GASTLY → POZ. 25 HAUNTER → (ZAMIANA) GENGAR

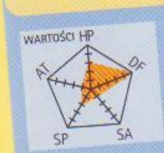
95 Onix™

TYP: kamień/ziemia

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	krzyk	normalny
15	15	chwyt klamrowy	normalny
19	19	rzut kamieniem	kamień
25	25	szał	normalny
33	33	trzask	normalny
43	43	hartowanie	normalny



STREFA



95



STOPNIE ROZWOJU: ONIX

96 Drowzee™

TYP: psycho

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	waga	normalny
-	-	hipnoza	psycho
-	12	powstrzymywanie	normalny
17	17	konfuzja	psycho
24	24	uderzenie w głowę	normalny
29	29	trująca chmura	trucizna
35	32	psychokineza	psycho
37	37	medytacja	psycho



STREFA



96



STOPNIE ROZWOJU: DROWZEE → POZ. 26 HYPNO

#97 Hypno™

TYP: psycho

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	waga	normalny
-	-	hipnoza	psycho
-	-	powstrzymywanie	normalny
-	-	konfuzja	psycho
-	-	uderzenie w głowę	normalny
33	33	trująca chmura	trucizna
37	37	psychokineza	psycho
43	43	medytacja	psycho



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
DROWZEE → POZ. 26 HYPNO

#98 Krabby™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	bulgotanie	woda
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
20	20	klamra	normalny
25	25	gilotyna	normalny
30	30	tupanie	normalny
35	35	młot-pełzak	woda
40	40	hartowanie	normalny



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
KRABBY → POZ. 28 KINGLER

#99 Kingler™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	bulgotanie	woda
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
20	-	klamra	normalny
25	25	gilotyna	normalny
34	34	tupanie	normalny
42	42	młot-pełzak	woda
49	49	hartowanie	normalny



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
KRABBY → POZ. 28 KINGLER

98

#100 Voltorb™

TYP: elektro

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	krzyk	normalny
17	17	ultradźwięk	normalny
22	22	finał	normalny
29	29	tarcza świetlna	psycho
36	36	deszcz gwiazd	normalny
43	43	eksplozja	normalny



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
VOLTORB → POZ. 30 ELECTRODE

#101 Electrode™

TYP: Elektro

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	krzyk	normalny
-	17	ultradźwięk	normalny
-	22	finał	normalny
-	29	tarcza świetlna	psycho
40	40	deszcz gwiazd	normalny
50	50	eksplozja	normalny



STREFA



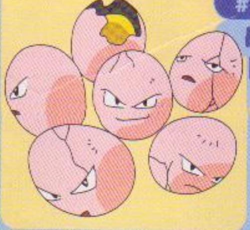


STOPNIE ROZWOJU
VOLTORB → POZ. 30 ELECTRODE

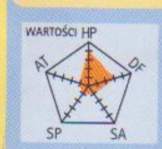
#102 Exeggcute™

TYP: roślina/psycho

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	stakkato	normalny
-	-	hipnoza	psycho
25	25	reflektor	psycho
28	28	nasienie pijawki	roślina
32	32	kolczasty zarodnik	roślina
37	37	trujący proszek	trucizna
42	42	promień solarny	roślina
48	48	proszek nasenny	roślina



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
EXEGGCUTE → (KAMIEŃ LIŚĆ) EXEGGUTOR

103 Exeggutor™



TYP: roślina/psycho

ZNAJDOWANIE	CHWYTANIE	ROZWÓJ	WYDARZENIA

LV (żółty)	LV (czerwony/niebieski)	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	stakkato	normalny
-	-	hipnoza	psycho
28	28	tupanie	normalny

WARTOŚCI HP DF SA SP

STREFA



STOPNIE ROZWOJU
EXEGGCUTE → (KAMIEŃ LIŚĆ) EXEGGUTOR

104 Cubone™



TYP: ziemia

ZNAJDOWANIE	CHWYTANIE	ROZWÓJ	WYDARZENIA

LV (żółty)	LV (czerwony/niebieski)	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	wycie	normalny
-	-	maczuga z kości	ziemia
-		uderzenie ogonem	normalny
18		uderzenie w głowę	normalny
25	25	zezowate spojrzenie	normalny
31	31	fokus energetyczny	normalny
38	38	młynek	normalny
43	43	kościorang	ziemia
46	46	szał	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SA SP

STREFA



104

STOPNIE ROZWOJU
CUBONE → POZ. 28 MAROWAK

105 Marowak™



TYP: ziemia

ZNAJDOWANIE	CHWYTANIE	ROZWÓJ	WYDARZENIA

LV (żółty)	LV (czerwony/niebieski)	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
*	-	wycie	normalny
-	-	maczuga z kości	ziemia
-		uderzenie ogonem	normalny
-		uderzenie w głowę	normalny
25	-	zezowate spojrzenie	normalny
33	33	fokus energetyczny	normalny
41	41	młynek	normalny
48	48	kościorang	ziemia
55	55	szał	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SA SP

STREFA

* Jeśli w Żółtej Edycji rozwinie się z Tragosso, opanuje atak wycia.



105

STOPNIE ROZWOJU
CUBONE → POZ. 28 MAROWAK

106 Hitmonlee™



TYP: walka

ZNAJDOWANIE	CHWYTANIE	ROZWÓJ	WYDARZENIA

LV (żółty)	LV (czerwony/niebieski)	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	podwójne kopnięcie	walka
-	-	medytacja	psycho
33	33	kopnięcie ścinające	walka
38	38	kopnięcie z wyskoku	walka
43	43	fokus energetyczny	normalny
48	48	kopnięcie chybione	walka
53	53	megakop	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SA SP

STREFA



106

STOPNIE ROZWOJU
HITMONLEE

107 Hitmonchan™



TYP: walka

ZNAJDOWANIE	CHWYTANIE	ROZWÓJ	WYDARZENIA

LV (żółty)	LV (czerwony/niebieski)	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	uderzenie komety	normalny
-	-	zręczność	psycho
33	33	ogniste uderzenie	ogień
38	38	cios lodowy	lód
43	43	uderzenie pioruna	elektro
48	48	megakop	normalny
53	53	kontra	walka

WARTOŚCI HP AT DF SA SP

STREFA



107

STOPNIE ROZWOJU
HITMONCHAN

108 Lickitung™



TYP: normalny

ZNAJDOWANIE	CHWYTANIE	ROZWÓJ	WYDARZENIA

LV (żółty)	LV (czerwony/niebieski)	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
	-	owijanie	normalny
	-	superdźwięk	normalny
	-	tupanie	normalny
-	-	powstrzymywanie	normalny
-	-	koncentracja	normalny
-	31	trzask	normalny
-	39	krzyk	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SA SP

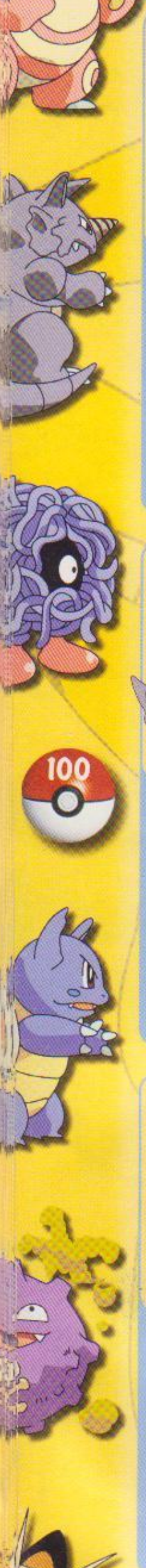
STREFA



108

STOPNIE ROZWOJU
LICKITUNG





109 Koffing™

TYP: trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
	-	tackle	normalny
	-	smog	trucizna
	32	błotna kąpiel	trucizna
	37	chmura dymu	normalny
	40	finał	normalny
	45	ciemna mgła	lód
	48	eksplozja	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
KOFFING → POZ. 35 WEEZING

110 Weezing™

TYP: trucizna

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
	-	tackle	normalny
	-	smog	trucizna
	-	błotna kąpiel	trucizna
	39	chmura dymu	normalny
	43	finał	normalny
	49	ciemna mgła	lód
	53	eksplozja	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA



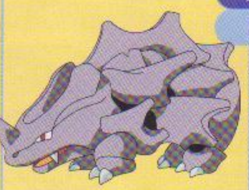


STOPNIE ROZWOJU
KOFFING → POZ. 35 WEEZING

111 Rhyhorn™

TYP: ziemia/kamień

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	atak rogiem	normalny
30	30	tupanie	normalny
35	35	uderzenie ogonem	normalny
40	40	napad furii	normalny
45	45	róg-wiertarka	normalny
50	50	zezowate spojrzenie	normalny
55	55	bodycheck	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
RHYHORN → POZ. 42 RHYDON

100

112 Rhydon™

TYP: ziemia/kamień

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	atak rogiem	normalny
30	-	tupanie	normalny
35	-	uderzenie ogonem	normalny
40	-	napad furii	normalny
48	48	róg-wiertarka	normalny
55	55	zezowate spojrzenie	normalny
64	64	bodycheck	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
RHYHORN → POZ. 42 RHYDON

113 Chansey™

TYP: normalny

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	waga	normalny
-		uderzenie ogonem	normalny
12	-	podwójne uderzenie	normalny
24	24	śpiew	normalny
30	30	wycie	normalny
38	38	sprężanie	normalny
44	44	koncentracja	normalny
48	48	tarcza świetlna	psycho
54	54	ryzykowne tackle	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
CHANSEY

114 Tangela™

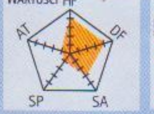
TYP: roślina

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	okrążenie	normalny
24	-	chwyt klamrowy	normalny
27	29	absorpcja	roślina
29		cios-pnącze	roślina
32	32	trujący proszek	trucizna
36	36	kolczasty zarodnik	roślina
39	39	proszek nasenny	roślina
45	45	trzask	normalny
49	49	wzrost	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
TANGELA





115 Kangaskhan™

TYP: normalny

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	uderzenie komety	normalny
-	-	szał	normalny
-	26	ukąszenie	normalny
31	31	uderzenie ogonem	normalny
36	36	megakop	normalny
41	41	zezowate spojrzenie	normalny
46	46	błędny cios	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA



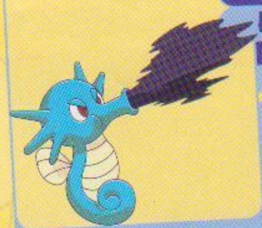


STOPNIE ROZWOJU
KANGASKHAN

116 Horsea™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	bulgotanie	woda
19	19	chmura dymu	normalny
24	24	zezowate spojrzenie	normalny
30	30	akwa-strzelba	woda
37	37	zręczność	psycho
45	45	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
HORSEA → POZ. 32 SEADRA

117 Seadra™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	bulgotanie	woda
19	19	chmura dymu	normalny
24	24	zezowate spojrzenie	normalny
30	30	akwa-strzelba	woda
41	41	zręczność	psycho
52	52	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
HORSEA → POZ. 32 SEADRA

118 Goldeen™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	dziób	lot
-	-	uderzenie ogonem	normalny
19	19	superdźwięk	normalny
24	24	atak rogiem	normalny
30	30	napad furii	normalny
37	37	kaskada	woda
45	45	róg-wiertarka	normalny
54	54	zręczność	psycho

WARTOŚCI HP



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
GOLDEEN → POZ. 33 SEAKING

119 Seaking™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	dziób	lot
-	-	uderzenie ogonem	normalny
-	-	superdźwięk	normalny
-	24	atak rogiem	normalny
30	30	napad furii	normalny
39	39	kaskada	woda
48	48	róg-wiertarka	normalny
54	54	zręczność	psycho

WARTOŚCI HP



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
GOLDEEN → POZ. 33 SEAKING

120 Staryu™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
17	17	akwa-strzelba	woda
22	22	hartowanie	normalny
27	27	uzdrowienie	normalny
32	32	deszcz gwiazd	normalny
37	37	sprężanie	normalny
42	42	tarcza świetlna	psycho
47	47	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
STARYU → (KAMIEŃ WODNY) STARMIE

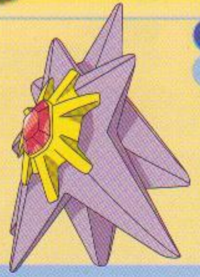




121 Starmie™

TYP: woda/psycho

ZNAJDOWANIE · CHWYTANIE · ROZWÓJ · WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny

WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA

STREFA



STOPNIE ROZWOJU: STARYU → (KAMIEŃ WODNY) STARMIE

122 Mr.Mime™

TYP: psycho

ZNAJDOWANIE · CHWYTANIE · ROZWÓJ · WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	bariera	psycho
15	15	konfuzja	psycho
23	23	tarcza świetlna	psycho
31	31	podwójne uderzenie	normalny
39	39	medytacja	psycho
47	47	delegator	normalny

WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA

STREFA



STOPNIE ROZWOJU: MR.MIME

123 Scyther™

TYP: chrząszcz/lot

ZNAJDOWANIE · CHWYTANIE · ROZWÓJ · WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	błyskawiczne uderzenie	normalny
17	-	zezowate spojrzenie	normalny
20	-	fokus energetyczny	normalny
24	24	podwójna drużyna	normalny
29	29	rozpruwanie	normalny
35	35	taniec z mieczem	normalny
42	42	zręczność	psycho

WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA

STREFA



STOPNIE ROZWOJU: SCYTHER

124 Jynx™

TYP: lód/psycho

ZNAJDOWANIE · CHWYTANIE · ROZWÓJ · WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
	-	waga	normalny
	-	pocałunek śmierci	normalny
	-	łasuch	duch
	-	podwójne uderzenie	normalny
	31	cios lodowy	lód
	39	bodyslam	normalny
	47	młynek	normalny
	58	burza śniegowa	lód

WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA

STREFA



STOPNIE ROZWOJU: JYNX

125 Electabuzz™

TYP: elektro

ZNAJDOWANIE · CHWYTANIE · ROZWÓJ · WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
	-	błyskawiczne uderzenie	normalny
	-	zezowate spojrzenie	normalny
	34	szok piorunowy	elektro
	37	krzyk	normalny
	42	uderzenie pioruna	elektro
	49	tarcza świetlna	psycho
	54	grzmot	elektro

WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA

STREFA



STOPNIE ROZWOJU: ELECTABUZZ

126 Magmar™

TYP: ogień

ZNAJDOWANIE · CHWYTANIE · ROZWÓJ · WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
	-	żar	ogień
	36	zezowate spojrzenie	normalny
	39	promień konfu	duch
	43	ogniste uderzenie	ogień
	48	chmura dymu	normalny
	52	smog	trucizna
	55	rzucanie płomienia	ogień

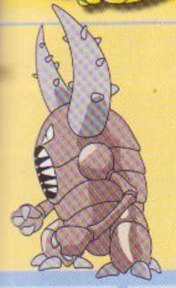
WARTOŚCI HP · AT · DF · SP · SA

STREFA



STOPNIE ROZWOJU: MAGMAR





127 Pinsir™

TYP: chrząszcz

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	klamra	normalny
21		chwyt klamrowy	normalny
25	25	rzut geo	walka
30	30	gilotyna	normalny
36	36	fokus energetyczny	normalny
43	43	hartowanie	normalny
49	49	rozpruwanie	normalny
54	54	taniec z mieczem	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA



127



STOPNIE ROZWOJU

PINSIR



128 Tauros™

TYP: normalny

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
21	21	tupanie	normalny
28	28	uderzenie ogonem	normalny
35	35	zezowate spojrzenie	normalny
44	44	szał	normalny
51	51	bodycheck	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA



128



STOPNIE ROZWOJU

TAUROS



129 Magikarp™

TYP: woda

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	pluskanie	normalny
15	15	tackle	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA



129



STOPNIE ROZWOJU

MAGIKARP → POZ. 20 GYARADOS



130 Gyarados™

TYP: woda/lot

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
*	*	pluskanie	normalny
-	-	tackle	normalny
20	20	ukąszenie	normalny
25	25	wściekłość smoka	smok
32	32	zezowate spojrzenie	normalny
41	41	hydropompa	woda
52	52	hiperpromień	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA



130



* Jeśli Garados rozwinie się z Karpadora, opanuje atak pluskania!

STOPNIE ROZWOJU

MAGIKARP* → POZ. 20 GYARADOS



131 Lapras™

TYP: woda/lód

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	akwa-strzelba	woda
-	-	wycie	normalny
16	16	śpiew	normalny
20	20	biała mgła	lód
25	25	bodyslam	normalny
31	31	promień konfu	duch
38	38	lodowy promień	lód
46	46	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP



STREFA



131



STOPNIE ROZWOJU

LAPRAS



132 Ditto™

TYP: normalny

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	przemiana	normalny

WARTOŚCI HP



STREFA



132



STOPNIE ROZWOJU

DITTO







133 Eevee™

TYP: **normalny**

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	trąba piaskowa	normalny
-	-	wycie	normalny
-	27	błyskawiczne uderzenie	normalny
-	31	uderzenie ogonem	normalny
30	37	ukąszenie	normalny
36		fokus energetyczny	normalny
42	45	bodycheck	normalny



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
EEVEE

134 Vaporeon™

TYP: **woda**

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	trąba piaskowa	normalny
-	27	błyskawiczne uderzenie	normalny
-	31	akwa-strzelba	woda
-	37	uderzenie ogonem	normalny
30	40	ukąszenie	normalny
36		promień aurora	lód
47	42	kwasopancerz	trucizna
42	44	ciemna mgła	lód
	48	biała mgła	lód
52	54	hydropompa	woda



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
EEVEE → (KAMIEŃ WODNY) VAPOREON

135 Jolteon™

TYP: **elektro**

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	trąba piaskowa	normalny
-	27	błyskawiczne uderzenie	normalny
-	31	szok piorunowy	elektro
-	37	uderzenie ogonem	normalny
42	40	fala grzmotów	elektro
30	42	podwójne kopnięcie	walka
47	44	zręczność	psycho
36	48	rakieta igłowa	chrząszcz
52	54	grzmot	elektro



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
EEVEE → (KAMIEŃ-GROM) JOLTEON

136 Flareon™

TYP: **ogień**

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	trąba piaskowa	normalny
-	27	błyskawiczne uderzenie	normalny
-	31	żar	ogień
-	37	uderzenie ogonem	normalny
30	40	ukąszenie	normalny
47	42	zezowate spojrzenie	normalny
36	44	ognisty wir	ogień
42		smog	trucizna
	48	szał	normalny
52	54	rzucanie płomienia	ogień



STREFA



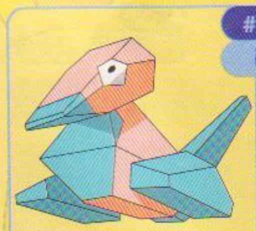


STOPNIE ROZWOJU
EEVEE → (KAMIEŃ OGNISTY) FLAREON

137 Porygon™

TYP: **normalny**

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	tackle	normalny
-	-	ostrzenie	normalny
-	-	metamorfoza	normalny
-	23	promień psycho	psycho
28	28	uzdrowienie	normalny
35	35	zręczność	psycho
42	42	tryplet	normalny



STREFA



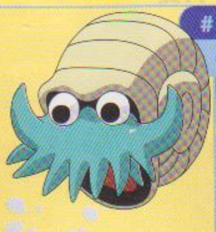


STOPNIE ROZWOJU
PORYGON

138 Omanyte™

TYP: **kamień/woda**

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	akwa-strzelba	woda
-	-	ochrona pancerna	woda
34	34	atak rogiem	normalny
39	39	zezowate spojrzenie	normalny
46	46	kolczasta armata	normalny
53	53	hydropompa	woda



STREFA





STOPNIE ROZWOJU
OMANYTE → POZ. 40 OMASTAR







139 Omastar™

TYP: kamień/woda

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	akwa-strzelba	woda
-	-	ochrona pancerna	woda
-	-	atak rogiem	normalny
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
44	44	kolczasta armata	normalny
49	49	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA



139

STOPNIE ROZWOJU: OMANYTE → POZ. 40 OMASTAR



140 Kabuto™

TYP: kamień/woda

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
-	-	hartowanie	normalny
34	34	absorpcja	roślina
39	39	rozpruwanie	normalny
44	44	zezowate spojrzenie	normalny
49	49	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA



140

STOPNIE ROZWOJU: KABUTO → POZ. 40 KABUTOPS



141 Kabutops™

TYP: kamień/woda

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	drapanie	normalny
-	-	hartowanie	normalny
-	-	absorpcja	roślina
-	-	rozpruwanie	normalny
46	46	zezowate spojrzenie	normalny
53	53	hydropompa	woda

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA



141

STOPNIE ROZWOJU: KABUTO → POZ. 40 KABUTOPS



142 Aerodactyl™

TYP: kamień/lot

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	uderzenie skrzydłem	lot
-	-	zręczność	psycho
33	33	superdźwięk	normalny
38	38	ukąszenie	normalny
45	45	bodycheck	normalny
54	54	hiperpromień	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA



142

STOPNIE ROZWOJU: AERODACTYL



143 Snorlax™

TYP: normalny

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	uderzenie w głowę	normalny
-	-	amnezja	psycho
-	-	odpoczynek	psycho
35	35	bodyslam	normalny
41	41	hartowanie	normalny
48	48	ryzykowne tackle	normalny
56	56	hiperpromień	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA



143

STOPNIE ROZWOJU: SNORLAX



144 Articuno™

TYP: lód/lot

ZNAJDOWANIE | CHWYTANIE | ROZWÓJ | WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	dziób	lot
-	-	lodowy promień	lód
51	51	burza śnieżna	lód
55	55	zręczność	psycho
60	60	biała mgła	lód

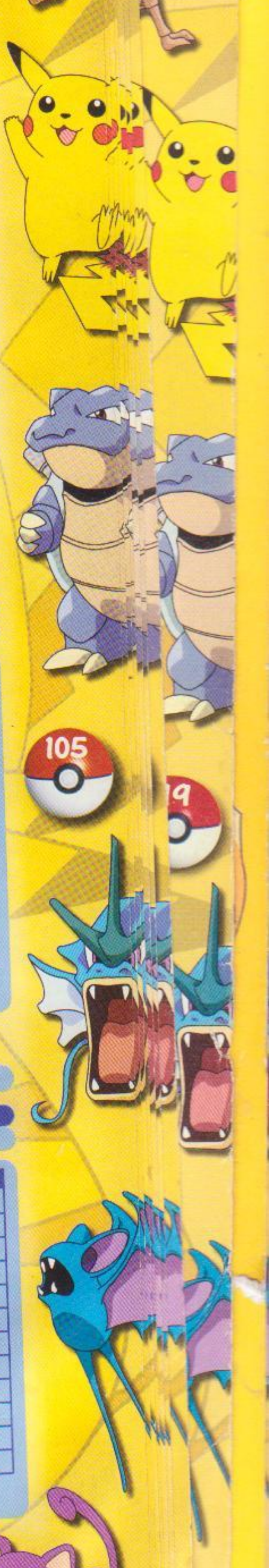
WARTOŚCI HP AT DF SP SA

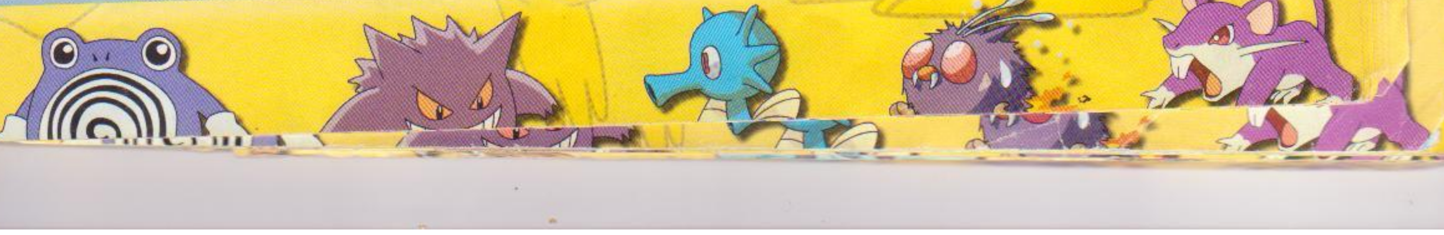
STREFA



144

STOPNIE ROZWOJU: ARTICUNO





145 Zapdos™

TYP: elektro/lot

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	szok piorunowy	elektro
-	-	dziób–wiertarka	lot
51	51	grzmot	elektro
55	55	zręczność	psycho
60	60	tarcza świetlna	psycho

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

145

STOPNIE ROZWOJU: ZAPDOS

146 Moltres™

TYP: ogień/lot

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	dziób	lot
-	-	ognisty wir	ogień
51	51	zezowate spojrzenie	normalny
55	55	zręczność	psycho
60	60	niebiański wymiatacz	lot

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

146

STOPNIE ROZWOJU: MOLTRES

147 Dratini™

TYP: smok

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	owijanie	normalny
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-	-	fala grzmotów	elektro
20	20	zręczność	psycho
30	30	trzask	normalny
40	40	wściekłość smoka	smok
50	50	hiperpromień	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

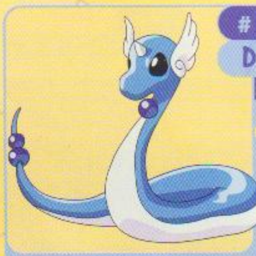
147

STOPNIE ROZWOJU: DRATINI → POZ. 30 SMOKAIR → POZ. 55 SMOKITE

148 Dragonair™

TYP: smok

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	owijanie	normalny
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-	-	fala grzmotów	elektro
-	-	zręczność	psycho
35	35	trzask	normalny
45	45	wściekłość smoka	smok
55	55	hiperpromień	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

148

STOPNIE ROZWOJU: DRATINI → POZ. 30 SMOKAIR → POZ. 55 SMOKITE

149 Dragonite™

TYP: smok/lot

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	owijanie	normalny
-	-	zezowate spojrzenie	normalny
-	-	fala grzmotów	elektro
-	-	zręczność	psycho
-	-	trzask	normalny
-	-	wściekłość smoka	smok
60	60	hiperpromień	normalny

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

149

STOPNIE ROZWOJU: DRATINI → POZ. 30 SMOKAIR → POZ. 55 SMOKITE

150 Mewtwo™

TYP: psycho

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA



LV	LV	UMIEJYTNOŚĆ	TYP
-	-	deszcz gwiazd	normalny
-	-	bariera	psycho
-	-	psychokineza	psycho
-	-	uzdrowienie	normalny
75	75	biała mgła	lód
81	81	amnezja	psycho

WARTOŚCI HP AT DF SP SA

STREFA

150

STOPNIE ROZWOJU: MEWTWO



TAJEMNICZY POKéMON:

MEW NIE DO ZŁAPANIA!



\# 151 Mew™

TYP: psycho

ZNAJDOWANIE CHWYTANIE ROZWÓJ WYDARZENIA

LV	LV	UMIEJĘTNOŚĆ	TYP
-	-	waga	normalny
10	10	przemiana	normalny
20	20	megakop	normalny
30	30	metronom	normalny
40	40	psychokineza	psycho



Wartości HP

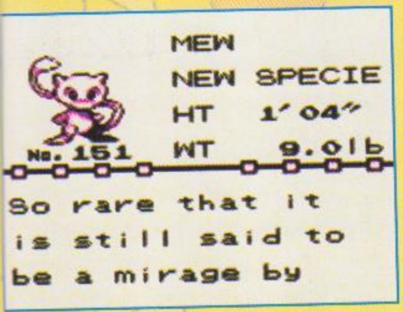


STREFA

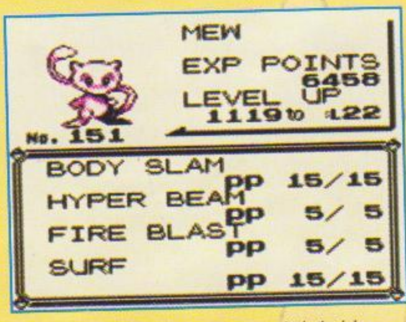


Mimo wielu sprzecznych pogłosek, które krążą po całym świecie, Mewa widziano do tej pory tylko niewiele razy. Ten niezwykle rzadki pokémon typu psycho w naturalny sposób przyswaja sobie ataki normalne oraz psycho. Posiada jednak szczególny dar opanowywania każdego typu TM lub HM. Umiejętności te sprawiają, że Mew należy do najbardziej pożądanych pokémonów w ogóle! Ale niestety nie będziecie mogli go znaleźć w grze. W toku aktywnych działań promocyjnych Mew został – pod kontrolą Nintendo – wydany kolekcjonerom poké-monów jedynie w Japonii i Ameryce. A teraz dobra wiadomość: chodzą pogłoski, że Mew będzie wkrótce (w nieodległej przyszłości) dostępny także dla kolekcjonerów z Europy. Życzymy Wam wszystkim dużo szczęścia! Być może już wkrótce będziecie dumnymi właścicielami najbardziej pożądanego poké-mona wszechczasów!?

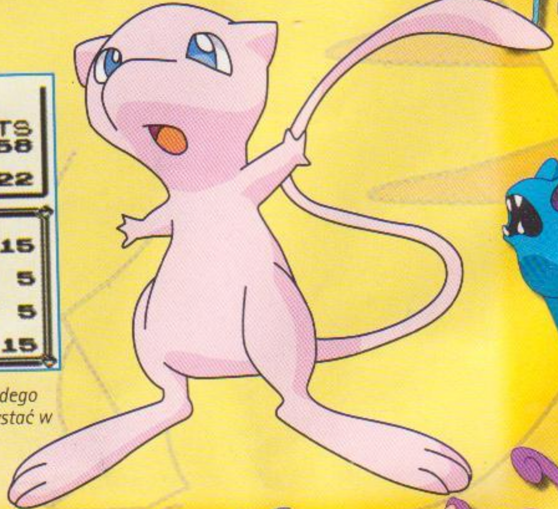




151. Pokémon ten jest wprawdzie drobnej budowy, ale jego ataki psycho kwalifikują go do potężnych wojowników.



Ponieważ Mew potrafi nauczyć się każdego typu TM lub HM, trener może to wykorzystać w każdej walce!





Umiejętności i ataki

Umiejętność	Typ	PP	Szczególnie efektywne przy:	Efekt	Przez
absorpcja	roślina	20	woda, ziemia, kamień	pokémon pochłania połowę wyrządzonej szkody	poziom
akwa-strzelba	woda	25	ogień, ziemia, kamień	chwilowo uszkadza przeciwnika i zmniejsza jego prędkość	TM 12
amnezja	psycho	20		chwilowo podnosi specjalną wartość pokémona	poziom
atak ostrzy	normalny	10		atak ten wymaga rundy, by się naładować	TM 02
atak rogiem	normalny	5		uszkadza przeciwnika	poziom
bariera	psycho	30		chwilowo wzmacnia defensywę pokémona	poziom
biała mgła	lód	30		chroni przed atakami specjalnymi zmieniającymi stan	poziom
błędny cios	normalny	10		uszkadza przeciwnika	poziom
błotna kąpiel	trucizna	20	roślina, chrząszcz	uszkadza przeciwnika i ewentualnie go zatruwa	poziom
błysk	normalny	20		pozwala rozświetlać ciemne jaskinie	HM 05
błyskawica	elektro	15	woda, lot	uszkadza przeciwnika i ewentualnie paraliżuje go	TM 24
błyskawiczne uderzenie	normalny	30		Wasz pokémon atakuje pierwszy	poziom
bodycheck	normalny	20		uszkadza przeciwnika, Wasz pokémon ponosi ź wyrządzonej szkody	TM 09
bodyslam	normalny	15		uszkadza przeciwnika i ewentualnie paraliżuje go	TM 08
bomba-jajko	normalny	10		uszkadza przeciwnika	TM 37
bulgotanie	woda	30	ziemia, kamień	chwilowo uszkadza przeciwnika i zmniejsza jego prędkość	poziom
burza śniegowa	lód	5	ziemia, roślina, lot, smok	uszkadza przeciwnika i ewentualnie go zamraża	TM 14
chmura dymu	normalny	20		zmniejsza celność przeciwnika	poziom
chwyt klamrowy	normalny	20		Wasz pokémon atakuje 2-5 razy z rzędu	poziom
chwytanie	woda	10	ogień, ziemia, kamień	Wasz pokémon atakuje 2-5 razy z rzędu	poziom
ciemna mgła	lód	30		leczy wszystkie zmiany stanu obu walczących pokémonów	poziom
cierpliwość	normalny	10		Wasz pokémon czeka kilka rund, po czym wyrządza podwójną szkodę	TM 34
cios karate	normalny	25		tym atakiem zwykle traficie celnie	poziom
cios lodowy	lód	15	roślina, smok, ziemia, lot	uszkadza przeciwnika i ewentualnie go zamraża	poziom
cios-pnącze	roślina	10	woda, ziemia, kamień	uszkadza przeciwnika	poziom
delegator	normalny	10		wysyła klona do walki (bardzo efektywne)	TM 50
deszcz gwiazd	normalny	20		uszkadza przeciwnika	TM 39
drapanie	normalny	30		uszkadza przeciwnika	poziom
dzień zapłaty	normalny	20		po wygranej walce otrzymacie więcej pieniędzy	TM 16
dziób	lot	35	roślina, walka, chrząszcz	uszkadza przeciwnika	poziom
dziób -wiertarka	lot	20	roślina, walka, chrząszcz	uszkadza przeciwnika	poziom
eksplozja	normalny	5		uszkadza przeciwnika, własny pokémon traci swoje KP	TM 47
fala grzmotów	elektro	20		paraliżuje przeciwnika	TM 45
fala psycho	psycho	15		ten atak jest różny pod względem efektywności	TM 46
finał	normalny	5		uszkadza przeciwnika, ale Wasz pokémon traci przy tym swoje KP	TM 36
fokus energetyczny	normalny	30		zwiększa szanse celnego strzału	poziom
furia drapania	normalny	15		Wasz pokémon atakuje 2-5 razy z rzędu	poziom
gilotyna	normalny	5		przy skutecznym ataku przeciwnik zostanie natychmiast pokonany	poziom
grad kamieni	kamień	10	ogień, lot, chrząszcz	uszkadza przeciwnika i ewentualnie go przepędza	TM 48
grzmot	elektro	10	woda, lot	uszkadza przeciwnika i ewentualnie paraliżuje go	TM 25
hartowanie	normalny	30		chwilowo zwiększa defensywę Waszego pokémona	poziom
hiperpromień	normalny	5		po skutecznym ataku pokémon musi odczekać rundę	TM 15
hiperząb	normalny	15		uszkadza przeciwnika i ewentualnie go przepędza	poziom
hipnoza	psycho	20		znieczula przeciwnika	poziom
hydropompa	woda	5	ogień, ziemia, kamień	uszkadza przeciwnika	poziom
kaskada	woda	15	ogień, ziemia, kamień	uszkadza przeciwnika	poziom
klamra	normalny	30		uszkadza przeciwnika	poziom
kolczasta armata	normalny	15		pokémon atakuje 2-5 razy z rzędu	poziom
kolczasty zarodnik	roślina	30		paraliżuje przeciwnika	poziom
koncentracja	normalny	40		chwilowo zwiększa defensywę pokémona	poziom
konfuzja	psycho	25	walka, trucizna	wprowadza w zamęt i uszkadza Waszego przeciwnika	poziom
kontra	walka	20		wymierza podwójnie poniesioną szkodę przy normalnym ataku	TM 18
kopanie	ziemia	10	ogień, elektro, trucizna, kamień	Wasz pokémon zakopuje się i atakuje w następnej rundzie	TM 28
kopnięcie nogą	walka	20	normalny, lód, kamień	uszkadza przeciwnika i ewentualnie go przepędza	poziom
kopnięcie ścinające	walka	15	normalny, lód, kamień	uszkadza przeciwnika i ewentualnie przepędza go	poziom

Umiejętności i ataki

Umiejętność	Typ	PP	Szczególnie efektywne przy:	Efekt	Przez
nięcie -wieża	walka	20	normalny, lód, kamień	jeśli pokémon chybi, sam poniesie 1/8 zwykle wyrządzanej szkody	poziom
nięcie z wyskokiem	walka	25	normalny, lód, kamień	jeśli chybi, sam poniesie 1/8 zwykle wyrządzanej szkody	poziom
ściorang	ziemia	10	ogień, elektro, trucizna, kamień	uszkadza przeciwnika i ewentualnie go przepędza	poziom
zyk	normalny	40		chwilowo zmniejsza obronę przeciwnika	poziom
was	trucizna	30	roślina, chrząszcz, woda	uszkadza przeciwnika i ewentualnie osłabia jego defensywę	poziom
wasopancerz	trucizna	40		chwilowo zwiększa defensywę Waszego pokémona	poziom
tanie	lot	15	roślina, walka, chrząszcz	pokémon lata i atakuje przeciwnika z powietrza	HM 02
uch	duch	30	duch	uszkadza przeciwnika i ewentualnie go paraliżuje	poziom
ść tnący	roślina	25	woda, ziemia, kamień	tym atakiem zwykle traficie celnie	poziom
dowy promień	lód	10	roślina, smok, ziemia, lot	uszkadza przeciwnika i ewentualnie go zamraża	TM 13
mot w czaszce	normalny	15		atak ten potrzebuje rundy, by się naładować	TM 40
ustrzany trick	lot	20		Wasz pokémon imituje ostatni atak przeciwnika	poziom
aczuga z kości	ziemia	20	ogień, elektro, trucizna, kamień	uszkadza przeciwnjka i ewentualnie go przepędza	poziom
edytacja	psycho	40		chwilowo zwiększa siłę ataku Waszego pokémona	poziom
ega-uderzenie	normalny	20		uszkadza przeciwnika	TM 01
egakop	normalny	5		uszkadza przeciwnika	TM 05
egassanie	roślina	10	woda, ziemia, kamień	Wasz pokémon pochłania połowę wyrządzonej szkody	TM 21
etamorfoza	normalny	30		Wasz pokémon zamienia się w tę samą klasę elementów, co przeciwnik	poziom
etronom	normalny	10		Wasz pokémon stosuje dowolny (także nie wyuczony) atak	TM 35
mimikra	normalny	10		wyszukuje atak przeciwnika i kopiuje go	TM 31
młot-pełzak	woda	10	ogień, ziemia, kamień	może ciężko uszkodzić przeciwnika	poziom
młynek	normalny	20		uszkadza przeciwnika, wprowadza jednak Waszego pokémona w zamęt	poziom
napad furii	normalny	20		Wasz pokémon atakuje 2–5 razy z rzędu	poziom
nasienie pijawki	roślina	10		pokémon pochłania w każdej rundzie kilka KP przeciwnika	poziom
niebiański wymiatacz	lot	5	roślina, walka, chrząszcz	atak ten wymaga rundy, by się naładować	poziom
nocna mgła	duch	15		uszkadza przeciwnika odpowiednio do poziomu doświadczenia Waszego pokémona	poziom
ochrona pancerna	woda	40		chwilowo zwiększa defensywę Waszego pokémona	poziom
odpoczynek	psycho	10		pokémon otrzymuje z powrotem wszystkie KP, ale nie bierze udziału w 2 rundach	TM 44
ognista burza	ogień	5	roślina, lód, chrząszcz	uszkadza przeciwnika i ewentualnie spala go	TM 38
ogniste uderzenie	ogień	15	roślina, lód, chrząszcz	uszkadza przeciwnika i ewentualnie spala go	poziom
ognisty wir	ogień	15	roślina, lód, chrząszcz	pokémon atakuje 2–5 razy z rzędu	poziom
okrążenie	normalny	35		uszkadza przeciwnika i ewentualnie zmniejsza jego prędkość	poziom
ostrzenie	normalny	30		chwilowo zwiększa atak Waszego przeciwnika	poziom
owijanie	normalny	20		Wasz pokémon atakuje 2–5 razy z rzędu	poziom
pluskanie	normalny	40			poziom
pocałunek śmierci	normalny	10		znieczula przeciwnika	poziom
podwójna drużyna	normalny	15		zwiększa szanse unikania ataków przeciwnika	TM 32
podwójna igła	chrząszcz	20	roślina, psycho	pokémon atakuje dwa razy i ewentualnie zatruwa przeciwnika	poziom
podwójne kopnięcie	walka	30	normalny, lód, kamień	pokémon atakuje dwa razy z rzędu	poziom
podwójne uderzenie	normalny	10		pokémon atakuje 2–5 razy z rzędu	poziom
powstrzymywanie	normalny	20		powstrzymuje przeciwnika przed użyciem określonego ataku	poziom
pożeranie snów	psycho	15	walka, trucizna	pochłania energię śpiącego przeciwnika	TM 42
promień aurora	lód	20	roślina, ziemia, lot, kamień	uszkadza przeciwnika i ewentualnie zmniejsza jego atak	poziom
promień bulgoczący	woda	20	ziemia, kamień	chwilowo uszkadza przeciwnika i zmniejsza jego prędkość	TM 11
promień konfu	duch	10		wprowadza w zamęt Waszego przeciwnika	poziom
promień psycho	psycho	20	walka, trucizna	uszkadza przeciwnika i ewentualnie wprowadza go w zamęt	poziom
promień solarny	roślina	10	woda, ziemia, kamień	atak ten potrzebuje rundy, by się naładować	TM 22
proszek nasenny	roślina	15		znieczula przeciwnika	poziom
przemiana	normalny	10		przemienia Waszego pokémona w kopię przeciwnika	poziom
przetaczanie	walka	25	normalny, lód, kamień	uszkadza przeciwnika, Wasz pokémon ponosi ź wyrządzonej szkody	TM 17
psychokineza	psycho	10	walka, trucizna	uszkadza przeciwnika i ewentualnie zmniejsza jego wartość specjalną	TM 29
rakieta igłowa	chrząszcz	20	roślina, psycho	Wasz pokémon atakuje 2–5 razy z rzędu	poziom
reflektor	psycho	20		zmniejsza szkody przy normalnych atakach o 50%	TM 33
róg-wiertarka	normalny	5		przy skutecznym ataku przeciwnik zostanie natychmiast pokonany	TM 07
rozpacz	normalny	10		atak ten można zastosować także bez AP	poziom

Umiejętności i ataki

Umiejętność	Typ	PP	Szczególnie efektywne przy:	Efekt	Przez
rozpruwanie	normalny	20		tym atakiem zwykle traficie celnie	poziom
ryczenie	normalny	20		przepędza aktualnego przeciwnika (nie w walkach trenerów)	poziom
ryzykowne tackle	normalny	15		uszkadza przeciwnika, Wasz pokémon ponosi ź szkody	TM 10
rzucanie płomienia	ogień	15	roślina, lód, chrząszcz	uszkadza przeciwnika i ewentualnie spala go	poziom
rzut geo	walka	20		uszkadza przeciwnika odpowiednio do poziomu doświadczenia Waszego pokémona	TM 19
rzut kamieniem	kamień	15	ogień, lot, chrząszcz	uszkadza przeciwnika	poziom
sekator	normalny	30		usuwa przeszkadzające krzaki i odbiera w walce energię	HM 01
siła	normalny	15		uszkadza przeciwnika; poza tym Wasz pokémon potrafi ruszać kamienie	HM 04
siła psycho	psycho	15		chwilowo zmniejsza celność przeciwnika	poziom
smog	trucizna	20		uszkadza przeciwnika i ewentualnie zatruwa go	poziom
śpiew	normalny	15		znieczula przeciwnika	poziom
sprężanie	normalny	20		zwiększa szanse uniknięcia ataku przeciwnika	poziom
stakkato	normalny	20		Wasz pokémon atakuje 2–5 razy z rzędu	poziom
strzał nitkowaty	chrząszcz	40		chwilowo zmniejsza ruchliwość przeciwnika (INIT)	poziom
superdźwięk	normalny	20		wprowadza przeciwnika w zamęt	poziom
superząb	normalny	10		uszkadza przeciwnika zabierając mu połowę KP	poziom
surfer	woda	15	ogień, ziemia, kamień	Wasz pokémon surfuje po wodzie; również uszkadza przeciwnika	HM 03
szał	normalny	20		atak Waszego pokémona wzrasta, jeśli doznaje on szkód	TM 20
szczelina w ziemi	ziemia	5		przy skutecznym ataku przeciwnik zostanie natychmiast pokonany	TM 27
szok piorunowy	elektro	30	woda, lot	uszkadza przeciwnika i ewentualnie paraliżuje go	poziom
tackle	normalny	35		uszkadza przeciwnika	poziom
taniec liści	roślina	20	woda, ziemia, kamień	uszkadza przeciwnika, ale wprowadza pokémona w zamęt	poziom
taniec z mieczem	normalny	30		chwilowo zwiększa siłę ataku Waszego pokémona	TM 03
tarcza świetlna	psycho	30		zmniejsza poniesione szkody o 50% przy atakach specjalnych	poziom
teleportacja	psycho	20		kończy walkę (jednak nie w pojedynkach z trenerami!)	TM 30
trąba piaskowa	normalny	15		chwilowo zmniejsza celność przeciwnika	poziom
trąba powietrzna	normalny	20		kończy walkę (jednak nie w pojedynkach z trenerami!)	TM 04
trucizna	trucizna	10		zatruwa przeciwnika	TM 06
trująca chmura	trucizna	40		zatruwa Waszego przeciwnika	poziom
trujące spojrzenie	normalny	30		paraliżuje Waszego przeciwnika	poziom
trujące żądło	trucizna	35	roślina	uszkadza przeciwnika i ewentualnie go zatruwa	poziom
trujący proszek	trucizna	35		zatruwa Waszego przeciwnika	poziom
tryplet	normalny	10		uszkadza przeciwnika	TM 49
trzask	normalny	20		uszkadza przeciwnika	poziom
trzęsienie	ziemia	10	ogień, elektro, trucizna, kamień	uszkadza przeciwnika	TM 26
tupanie	normalny	20		uszkadza przeciwnika i ewentualnie go przepędza	poziom
uderzenie komety	normalny	15		Wasz pokémon atakuje 2–5 razy z rzędu	poziom
uderzenie ogonem	normalny	30		chwilowo zmniejsza obronę przeciwnika	poziom
uderzenie pioruna	elektro	15	woda, lot	uszkadza przeciwnika i ewentualnie paraliżuje go	poziom
uderzenie skrzydłem	lot	35	roślina, walka, chrząszcz	uszkadza przeciwnika	poziom
uderzenie w głowę	normalny	15		uszkadza przeciwnika i ewentualnie go przepędza	poziom
uderzenie wiatru	normalny	35		uszkadza przeciwnika	poziom
ukąszenie	normalny	25		uszkadza przeciwnika i ewentualnie go przepędza	poziom
ultradźwięk	normalny	20		wyrządza szkodę zabierając 20 KP	poziom
unik	normalny	10		leczy połowę maksymalnych KP Waszego pokémona	TM 41
uzdrowienie	normalny	20		przywraca 50% KP Waszego pokémona	poziom
waga	normalny	35		uszkadza przeciwnika	poziom
wściekłość smoka	smok	10		wyrządza szkodę 40 KP lub redukuje energię przeciwnika do 1/4	TM 23
wycie	normalny	40		chwilowo zmniejsza siłę ataku przeciwnika	poziom
wysysanie krwi	chrząszcz	15	roślina, psycho	pokémon pochłania od przeciwnika kilka KP.	poziom
wzrost	normalny	40		chwilowo zwiększa wartość specjalną Waszego pokémona	poziom
żar	ogień	25	roślina, lód, chrząszcz	uszkadza przeciwnika i ewentualnie spala go	poziom
zarodnik grzyba	roślina	30		paraliżuje przeciwnika	poziom
zezowate spojrzenie	normalny	30		chwilowo zmniejsza obronę Waszego przeciwnika	poziom
zręczność	psycho	30		chwilowo zwiększa inicjatywę pokémona	poziom

Lista maszyn technicznych (TM) i ukrytych (HM)

TM/HM	Cena	Miejsce	Umiejętność
TM 01	3.000	Góra Księżycowa, Celadon City	megauderzenie - dom towarowy
TM 02	2.000	Celadon City – dom towarowy, hala gier	atak ostrzy
TM 03	-----	Saffron City – Silph Co.	taniec z mieczem
TM 04	-----	Trasa 4	trąba powietrzna
TM 05	3.000	Droga Zwycięstwa, Celadon City – dom towarowy	megakop
TM 06	-----	Fuchsia City – pokémonowa arena	trucizna
TM 07	2.000	Celadon City – hala gier	róg-wiertarka
TM 08	-----	Vermilion City – S.S. Anne	bodyslam
TM 09	3.000	Saffron City, Celadon City - dom towarowy	bodycheck
TM 10	-----	Celadon City – hala gier	ryzykowne tackle
TM 11	-----	Cerulean City – pokémonowa arena	bulgoczący promień
TM 12	-----	Góra Księżycowa	akwa-strzelba
TM 13	-----	Celadon City – dom towarowy	lodowy promień
TM 14	-----	Cynoberowa Wyspa	burza śnieżna
TM 15	-----	Celadon City	hiperpromień
TM 16	-----	Trasa 12	dzień zapłaty
TM 17	3.000	Droga Zwycięstwa, Celadon City – dom towarowy	przetaczanie
TM 18	-----	Celadon City – dom towarowy	kontra
TM 19	-----	Trasa 25	rzut geo
TM 20	-----	Trasa 15	szał
TM 21	-----	Celadon City – pokémonowa arena	megassanie
TM 22	-----	Cynoberowa Wyspa	promień solarny
TM 23	-----	Celadon City	wściekłość smoka
TM 24	-----	Vermilion City – pokémonowa arena	błyskawica
TM 25	-----	elektrownia	grzmot
TM 26	-----	Saffron City – Silph Co.	trzęsienie ziemi
TM 27	-----	Viridian City – pokémonowa arena	szczelina w ziemi
TM 28	-----	Cerulean City	kopanie
TM 29	-----	Saffron City	psychokineza
TM 30	-----	Trasa 9	teleportacja
TM 31	-----	Saffron City	mimikra
TM 32	1.000	Fuchsia City, Celadon City – dom towarowy	podwójna drużyna
TM 33	1.000	elektrownia, Celadon City – dom towarowy	reflektor
TM 34	-----	Pewter City – pokémonowa arena	cierpliwość
TM 35	-----	Cynoberowa Wyspa – pokémonowe laboratorium	metronom
TM 36	-----	Saffron City – Silph Co.	finał
TM 37	2.000	Fuchsia City, Celadon City – dom towarowy	bomba-jajko
TM 38	-----	Cynoberowa Wyspa – pokémonowa arena	ognista burza
TM 39	-----	Trasa 12 – dom celnika	deszcz gwiazd
TM 40	-----	Fuchsia City – strefa safari	łomot w czaszce
TM 41	-----	Celadon City	unik
TM 42	-----	Viridian City	pożeranie snów
TM 43	-----	Droga Zwycięstwa	niebiański wymiatacz
TM 44	-----	Vermilion City – S.S. Anne	odpoczynek
TM 45	-----	Trasa 24	fala grzmotów
TM 46	-----	Saffron City – pokémonowa arena	fala psycho
TM 47	-----	Droga Zwycięstwa	eksplozja
TM 48	-----	Celadon City – dom towarowy	grad kamieni
TM 49	-----	Celadon City – dom towarowy	tryplet
TM 50	-----	Celadon City	delegator
HM 01	-----	S.S. Anne	sekator
HM 02	-----	Trasa 16	latanie
HM 03	-----	Fuchsia City – strefa safari	surfer
HM 04	-----	Fuchsia City	siła
HM 05	-----	Trasa 2	błysk

TM/HM – Kompatybilność

🟠 efektywnie
● mniej efektywnie
🟡 do użycia tylko w Żółtej Edycji

	100. VOLTORB	99. KINGLER	98. KRABBY	97. HYPNO	96. DROWZEE	95. ONIX	94. GENGAR	93. HAUNTER	92. GASTLY	91. CLOYSTER	90. SHELLDER	89. MUK	88. GRIMER	87. DEWGONG	86. SEEL	85. DODRIO	84. DODUO	83. FARFETCH'D	82. MAGNETON	81. MAGNEMITE	80. SLOWBRO	79. SLOWPOKE	78. RAPIDASH	77. PONYTA	76. GOLEM	75. GRAVELER	74. GEODUDE	73. TENTACRUEL	72. TENTACOOL	71. VICTREEBEL	70. WEEPINBELL	69. BELLSPROUT	68. MACHAMP	67. MACHOKE	66. MACHOP	65. ALAKAZAM	64. KADABRA	63. ABRA	62. POLIWRATH	61. POLIWHIRL	60. POLIWAG	59. ARCANINE	58. GROWLITHE	57. PRIMEAPE	56. MANKEY	55. GOLDUCK	54. PSYDUCK	53. PERSIAN	52. MEOWTH	51. DUGTRIO
TM 01 megauderzenie				●	●		●														●				●	●	●						●	●	●	●	●	●	●	●				●	●	●	●			
TM 02 atak ostrzy																		🟠																																
TM 03 taniec z mieczem		●	●															🟠										●	●	●	●	●																		
TM 04 trąba powietrzna																🟠	🟠	🟠																																
TM 05 megakop				●	●		●														●				●								●	●	●	●	●	●	●	●				●	●	●	●			
TM 06 trucizna	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	🟠	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 07 róg-wiertarka														●	●								●	●																										
TM 08 bodyslam		●	●	●	●	●	●					●	●	●	●	🟠	🟠	🟠			●	●	●	●	●	●	●			●			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●
TM 09 bodycheck	●	●	●	●	●	●	●			●	●			●	●	🟠	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●
TM 10 ryzykowne tackle		●	●	●	●	●	●			●	●			●	●	🟠	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●
TM 11 bulgoczący promień		🟠	🟠							🟠	🟠			🟠	🟠						🟠	🟠						🟠	🟠										🟠	🟠	🟠					🟠	🟠	●	●	
TM 12 akwa-strzelba		🟠	🟠							🟠	🟠			🟠	🟠						🟠	🟠						🟠	🟠										🟠	🟠	🟠					🟠	🟠	●	●	
TM 13 lodowy promień		●	●							🟠	●			🟠	●						●	●						●	●										●	●	●					●	●			
TM 14 burza śnieżna		●	●							🟠	●			🟠	●						●	●						●	●										●	●	●					●	●			
TM 15 hiperpromień		●		●			●			●		●		●		🟠			●		●		●		●			●					●			●			●			●		●		●		🟠		●
TM 16 dzień zapłaty														●	●						●	●																						●	●	●	●	🟠	🟠	
TM 17 przetaczanie				●	●		●														●				●	●	●						🟠	🟠	🟠	●	●	●	🟠	●				🟠	🟠	●	●			
TM 18 kontra				●	●		●														●				●	●	●						🟠	🟠	🟠	●	●	●	🟠	●				🟠	🟠	●	●			
TM 19 rzut geo				●	●		●														●				●	●	●						🟠	🟠	🟠	●	●	●	🟠	●				🟠	🟠	●	●			
TM 20 szał	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●
TM 21 megassanie							●	●	●			●	●															●	●	🟠	🟠	🟠																		
TM 22 promień solarny																														🟠	🟠	🟠																		
TM 23 wściekłość smoka																																										●	●							
TM 24 błyskawica	🟠						●	●	●			●	●						🟠	🟠																								●	●			●	●	
TM 25 grzmot	🟠						●	●	●			●	●						🟠	🟠																								●	●			●	●	
TM 26 trzęsienie ziemi						🟠															●	●			🟠	🟠	🟠						●	●	●				●	●										🟠
TM 27 szczelina w ziemi						🟠															●	●			🟠	🟠	🟠						●	●	●				●	●										🟠
TM 28 kopanie						🟠															●	●			🟠	🟠	🟠						●	●	●	●	●					●	●	●	●	●	●			🟠
TM 29 psychokineza				🟠	🟠		●	●	●												🟠	🟠														🟠	🟠	🟠	●	●	●									
TM 30 teleportacja	●			🟠	🟠					●	●								●	●	🟠	🟠														🟠	🟠	🟠				●								
TM 31 mimikra	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●
TM 32 podwójna drużyna	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●
TM 33 reflektor	●			🟠	🟠					●	●					●	●	●	●	●	🟠	🟠	●	●				●	●	●	●	●				🟠	🟠	🟠				●	●							
TM 34 cierpliwość	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●
TM 35 metronom				●	●		●																		●	●	●						●	●	●	●	●	●	●	●				●	●					
TM 36 finał	●					●	●	●	●	●	●	●	●												●	●	●																							
TM 37 bomba-jajko																																																		
TM 38 ognista burza												●	●								●	●	🟠	🟠	●	●	●						●	●	●							🟠	🟠							
TM 39 deszcz gwiazd	●									●	●							🟠	●	●	●	●	●	●																		●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	
TM 40 łomot w czaszce				●	●	●	●							●	●	🟠	🟠	🟠			●	●	●	●				●	●				●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	
TM 41 unik																																																		
TM 42 pożeranie snów				🟠	🟠		●	●	●																																									
TM 43 niebiański wymiatacz																🟠	🟠																																	
TM 44 odpoczynek	●	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TM 45 fala grzmotów	🟠			●	●														🟠	🟠	●	●														●	●	●												
TM 46 fala psycho				🟠	🟠		●	●	●												🟠	🟠														🟠	🟠	🟠	●	●	●									
TM 47 eksplozja	●					●	●	●	●	●	●	●	●												●	●	●																							
TM 48 grad kamieni						🟠																			🟠	🟠	🟠						●	●	●									●	●					●
TM 49 tryplet				●	●					●	●					🟠	🟠				●	●														●	●	●												
TM 50 delegator	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	🟠	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	🟠	🟠	●
HM 01 sekator		●	●															🟠										●	●	●	●	●																		🟡
HM 02 latanie																🟠	🟠	🟠																																
HM 03 surfer		🟠	🟠							🟠	🟠			🟠	🟠						🟠	🟠						🟠	🟠										🟠	🟠	🟠					🟠	🟠			
HM 04 siła		●	●			●	●							●	●						●	●			●	●	●						●	●	●				●	●				●	●	●	●			
HM 05 błysk	●			●	●														●	●	●	●														●	●	●												

TM/HM – Kompatybilność

- 🟠 efektywnie
- ⚫ mniej efektywnie
- 🟡 do użycia tylko w Żółtej Edycji

TM/HM	50. DIGLETT	49. VENOMOTH	48. VENONAT	47. PARASECT	46. PARAS	45. VILEPLUME	44. GLOOM	43. ODDISH	42. GOLBAT	41. ZUBAT	40. WIGGLYTUFF	39. JIGGLYPUFF	38. NINETALES	37. VULPIX	36. CLEFABLE	35. CLEFAIRY	34. NIDOKING	33. NIDORINO	32. NIDORAN♂	31. NIDOQUEEN	30. NIDORINA	29. NIDORAN♀	28. SANDSLASH	27. SANDSHREW	26. RAICHU
TM 01 megauderzenie											🟠	🟠			🟠	🟠	⚫			⚫					⚫
TM 02 atak ostrzy		⚫	🟡						⚫	⚫															
TM 03 taniec z mieczem				⚫	⚫	⚫	⚫	⚫															⚫	⚫	
TM 04 trąba powietrzna		⚫	🟡						⚫	⚫															
TM 05 megakop											🟠	🟠			🟠	🟠	⚫			⚫					⚫
TM 06 trucizna	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫
TM 07 róg-wiertarka																	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫				
TM 08 bodyslam	⚫			⚫	⚫	⚫					🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 09 bodycheck	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 10 ryzykowne tackle	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 11 bulgoczący promień											⚫	⚫			⚫	⚫	⚫	⚫		⚫	⚫				
TM 12 akwa-strzelba											⚫	⚫			⚫	⚫	⚫	⚫		⚫	⚫				
TM 13 lodowy promień											⚫	⚫			⚫	⚫	⚫	⚫		⚫	⚫				
TM 14 burza śnieżna											⚫	⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 15 hiperpromień		⚫	🟡	⚫		⚫			⚫		🟠		⚫		🟠		⚫			⚫			⚫		⚫
TM 16 dzień zapłaty																	⚫			⚫					⚫
TM 17 przetaczanie											⚫	⚫			⚫	⚫	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫
TM 18 kontra											⚫	⚫			⚫	⚫	⚫			⚫					
TM 19 rzut geo											⚫	⚫			⚫	⚫	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫
TM 20 szał	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 21 megassanie		⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫	⚫															
TM 22 promień solarny		⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠			⚫	⚫			⚫	⚫									
TM 23 wściekłość smoka																									
TM 24 błyskawica											⚫	⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			🟠
TM 25 grzmot											⚫	⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			🟠
TM 26 trzęsienie ziemi	🟠																🟠			🟠			🟠	🟠	
TM 27 szczelina w ziemi	🟠																🟠			🟠			🟠	🟠	
TM 28 kopanie	🟠			⚫	⚫								⚫	⚫									🟠	🟠	
TM 29 psychokineza		⚫	⚫								⚫	⚫			⚫	⚫									
TM 30 teleportacja		⚫	🟡								⚫	⚫			⚫	⚫									
TM 31 mimika	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 32 podwójna drużyna	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 33 reflektor		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫
TM 34 cierpliwość	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 35 metronom															🟠	🟠									
TM 36 finał																									
TM 37 bomba-jajko																									
TM 38 ognista burza											⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫			⚫					
TM 39 deszcz gwiazd		⚫	🟡						⚫	⚫			⚫	⚫									⚫	⚫	⚫
TM 40 łomot w czaszce				⚫	⚫						🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 41 unik																									
TM 42 pożeranie snów																									
TM 43 niebiański wymiatacz																									
TM 44 odpoczynek	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 45 fala grzmotów											⚫	⚫			⚫	⚫									🟠
TM 46 fala psycho		⚫	⚫								⚫	⚫			⚫	⚫									
TM 47 eksplozja																									
TM 48 grad kamieni	⚫																⚫			⚫			⚫	⚫	
TM 49 tryplet											🟠	🟠			🟠	🟠									
TM 50 delegator	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
HM 01 sekator				⚫	⚫	⚫	⚫	⚫															⚫	⚫	
HM 02 latanie	🟡																								
HM 03 surfer																	⚫			⚫					
HM 04 siła		🟡	🟡								🟠	🟠			🟠	🟠	⚫			⚫			⚫	⚫	
HM 05 błysk											🟠	🟠			🟠	🟠									⚫

TM/HM	25. PIKACHU	24. ARBOK	23. EKANS	22. FEAROW	21. SPEAROW	20. RATICATE	19. RATTATA	18. PIDGEOT	17. PIDGEOTTO	16. PIDGEY	15. BEEDRILL	14. KAKUNA	13. WEEDLE	12. BUTTERFREE	11. METAPOD	10. CATERPIE	9. BLASTOISE	8. WARTORTLE	7. SQUIRTLE	6. CHARIZARD	5. CHARMELEON	4. CHARMANDER	3. VENUSAUR	2. IVYSAUR	1. BULBASAUR
TM 01 megauderzenie	⚫																⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 02 atak ostrzy				🟠	🟠			🟠	🟠	🟠				⚫											
TM 03 taniec z mieczem											⚫									⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 04 trąba powietrzna				🟠	🟠			🟠	🟠	🟠				⚫											
TM 05 megakop	⚫																⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 06 trucizna	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠
TM 07 róg-wiertarka																									
TM 08 bodyslam	⚫	⚫	⚫			🟠	🟠										⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 09 bodycheck	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 10 ryzykowne tackle	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 11 bulgoczący promień						⚫	⚫										🟠	🟠	🟠						
TM 12 akwa-strzelba						⚫	⚫										🟠	🟠	🟠						
TM 13 lodowy promień						⚫											⚫	⚫	⚫						
TM 14 burza śnieżna						⚫	⚫										⚫	⚫	⚫						
TM 15 hiperpromień		⚫		🟠		🟠		🟠			⚫			⚫			⚫			⚫			⚫		
TM 16 dzień zapłaty	⚫																								
TM 17 przetaczanie	⚫																⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 18 kontra																	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 19 rzut geo	⚫																⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 20 szał	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 21 megassanie		⚫	⚫								⚫			⚫									🟠	🟠	🟠
TM 22 promień solarny														⚫									🟠	🟠	🟠
TM 23 wściekłość smoka																				⚫	⚫	⚫			
TM 24 błyskawica	🟠					⚫	⚫																		
TM 25 grzmot	🟠					⚫	⚫																		
TM 26 trzęsienie ziemi		⚫	⚫														⚫			⚫					
TM 27 szczelina w ziemi		⚫	⚫														⚫			⚫					
TM 28 kopanie		⚫	⚫			⚫	⚫										⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 29 psychokineza														⚫											
TM 30 teleportacja														⚫											
TM 31 mimika	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 32 podwójna drużyna	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 33 reflektor	⚫							⚫	⚫	⚫	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 34 cierpliwość	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 35 metronom																									
TM 36 finał																									
TM 37 bomba-jajko																									
TM 38 ognista burza																				🟠	🟠	🟠			
TM 39 deszcz gwiazd	⚫			🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫			⚫						⚫	⚫	⚫			
TM 40 łomot w czaszce	⚫	⚫	⚫			🟠	🟠				⚫						⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 41 unik																									
TM 42 pożeranie snów																									
TM 43 niebiański wymiatacz				🟠	🟠			🟠	🟠	🟠															
TM 44 odpoczynek	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 45 fala grzmotów	🟠																								
TM 46 fala psycho														⚫											
TM 47 eksplozja																									
TM 48 grad kamieni		⚫	⚫																						
TM 49 tryplet																									
TM 50 delegator	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫			⚫			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
HM 01 sekator											⚫									⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
HM 02 latanie				🟠	🟠			🟠	🟠	🟠										🟡					
HM 03 surfer																	🟠	🟠	🟠						
HM 04 siła		⚫	⚫											🟡			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			
HM 05 błysk	⚫																								

TM/HM - Kompatybilność

🟠 efektywnie
⚫ mniej efektywnie
🟡 do użycia tylko w Żółtej Edycji

TM/HM	150. MEWTWO	149. DRAGONITE	148. DRAGONAIR	147. DRATINI	146. MOLTRES	145. ZAPDOS	144. ARTICUNO	143. SNORLAX	142. AERODACTYL	141. KABUTOPS	140. KABUTO	139. OMASTAR	138. OMANYTE	137. PORYGON	136. FLAREON	135. JOLTEON	134. VAPOREON	133. EEVEE	132. DITTO	131. LAPRAS	130. GYARADOS	129. MAGIKARP	128. TAUROS	127. PINSIR	126. MAGMAR
TM 01 megauderzenie	⚫							🟠																	⚫
TM 02 atak ostrzy		⚫			⚫	⚫	⚫		⚫	⚫	🟡														
TM 03 taniec z mieczem										⚫	🟡													⚫	
TM 04 trąba powietrzna					⚫	⚫	⚫		⚫																
TM 05 megakop	⚫							🟠		⚫	🟡														⚫
TM 06 trucizna	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫		⚫	⚫		⚫	⚫	⚫
TM 07 róg-wiertarka		⚫	⚫									⚫								⚫			🟠		
TM 08 bodyslam	⚫	⚫	⚫	⚫				🟠		⚫	⚫	⚫	⚫		⚫	⚫	⚫	🟠		⚫	⚫		🟠	⚫	⚫
TM 09 bodycheck	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	🟠		⚫	⚫		🟠	⚫	⚫
TM 10 ryzykowne tackle	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	🟠		⚫	⚫		🟠	⚫	⚫
TM 11 bulgoczący promień	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫	⚫		🟠	🟠	🟠	🟠				🟠			🟠	🟠				
TM 12 akwa-strzelba	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫	⚫		🟠	🟠	🟠	🟠				🟠			🟠	🟠				
TM 13 lodowy promień	⚫	⚫	⚫	⚫			🟠	⚫		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫			🟠	⚫		⚫		
TM 14 burza śnieżna	⚫	⚫	⚫	⚫			🟠	⚫		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫			🟠	⚫		⚫		
TM 15 hiperpromień	⚫	⚫			⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	🟡	⚫		🟠	⚫	⚫	⚫			⚫	⚫		🟠	⚫	⚫
TM 16 dzień zapłaty	⚫							🟠																	
TM 17 przetaczanie	⚫							⚫		⚫	🟡	⚫												⚫	⚫
TM 18 kontra	⚫							⚫																	⚫
TM 19 rzut geo	⚫							⚫		⚫	🟡	⚫												⚫	⚫
TM 20 szał	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	🟠		⚫	⚫		🟠	⚫	⚫
TM 21 megassanie																									
TM 22 promień solarny	⚫							⚫												⚫					
TM 23 wściekłość smoka		🟠	🟠	🟠					⚫											⚫	⚫				
TM 24 błyskawica	⚫	⚫	⚫	⚫		🟠		⚫						⚫		🟠				⚫	⚫		⚫		
TM 25 grzmot	⚫	⚫	⚫	⚫		🟠		⚫						⚫		🟠				⚫	⚫		⚫		
TM 26 trzęsienie ziemi								⚫															⚫		
TM 27 szczelina w ziemi								⚫															⚫		
TM 28 kopanie																									
TM 29 psychokineza	🟠							⚫						⚫						⚫					⚫
TM 30 teleportacja	🟠													⚫											⚫
TM 31 mimikra	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	🟠		⚫	⚫		🟠	⚫	⚫
TM 32 podwójna drużyna	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	🟠		⚫	⚫		🟠	⚫	⚫
TM 33 reflektor	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫		⚫	⚫				
TM 34 cierpliwość	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	🟠		⚫	⚫		🟠	⚫	⚫
TM 35 metronom	⚫							🟠																	⚫
TM 36 finał	⚫							🟠																	
TM 37 bomba-jajko																									
TM 38 ognista burza	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠			⚫	⚫						🟠						⚫		⚫		🟠
TM 39 deszcz gwiazd		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫		⚫					🟠	⚫	⚫	⚫	🟠							
TM 40 łomot w czaszce	⚫	⚫	⚫	⚫				🟠		⚫	🟡	⚫		🟠	⚫	⚫	⚫	🟠		⚫	⚫		🟠		⚫
TM 41 unik																									
TM 42 pożeranie snów																									
TM 43 niebiański wymiatacz					🟠	🟠	🟠		🟠																
TM 44 odpoczynek	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫		⚫	⚫		⚫	⚫	⚫
TM 45 fala grzmotów	⚫	⚫	⚫	⚫		🟠								⚫		🟠									
TM 46 fala psycho	🟠							⚫						⚫						⚫					⚫
TM 47 eksplozja																									
TM 48 grad kamieni								⚫																	
TM 49 tryplet	⚫													🟠											
TM 50 delegator	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	🟠		⚫	⚫		🟠	⚫	⚫
HM 01 sekator										🟡														⚫	
HM 02 latanie					🟠	🟠	🟠		🟠																
HM 03 surfer		⚫	⚫	⚫				⚫		🟠	🟠	🟠	🟠				🟠			🟠	🟠				
HM 04 siła	⚫	⚫						🟠												⚫	⚫		🟠	⚫	⚫
HM 05 błysk	⚫					⚫								🟠		⚫									

TM/HM	125. ELECTABUZZ	124. JYNX	123. SCYTHER	122. MR. MIME	121. STARMIE	120. STARYU	119. SEAKING	118. GOLDEEN	117. SEADRA	116. HORSEA	115. KANGASKHAN	114. TANGELA	113. CHANSEY	112. RHYDON	111. RHYHORN	110. WEEZING	109. KOFFING	108. LICKITUNG	107. HITMONCHAN	106. HITMONLEE	105. MAROWAK	104. CUBONE	103. EXEGGUTOR	102. EXEGGCUTE	101. ELECTRODE
TM 01 megauderzenie	⚫	⚫		⚫							🟠		🟠	⚫				🟠	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 02 atak ostrzy																									
TM 03 taniec z mieczem			⚫									⚫						🟠							
TM 04 trąba powietrzna																									
TM 05 megakop	⚫	⚫		⚫							🟠		🟠	⚫				🟠	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 06 trucizna	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 07 róg-wiertarka							⚫	⚫						⚫	⚫										
TM 08 bodyslam	⚫	⚫		⚫							🟠	⚫	🟠	⚫	⚫			🟠	⚫	⚫	⚫	⚫			
TM 09 bodycheck	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	🟠	⚫	⚫			🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 10 ryzykowne tackle	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	🟠	⚫	⚫			🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	
TM 11 bulgoczący promień		⚫			🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫		⚫	⚫				⚫			⚫	⚫			
TM 12 akwa-strzelba		⚫			🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫		⚫	⚫				⚫			⚫	⚫			
TM 13 lodowy promień		🟠			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫		⚫	⚫				⚫			⚫	⚫			
TM 14 burza śnieżna		🟠			⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫		⚫	⚫				⚫			⚫	⚫			
TM 15 hiperpromień	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫		⚫		⚫		🟠	⚫	🟠	⚫		⚫		🟠			⚫				⚫
TM 16 dzień zapłaty														⚫											
TM 17 przetaczanie	⚫	⚫		⚫							⚫		⚫	⚫				⚫	🟠	🟠	⚫	⚫			
TM 18 kontra	⚫	⚫		⚫							⚫		⚫	⚫				⚫	🟠	🟠	⚫	⚫			
TM 19 rzut geo	⚫	⚫		⚫							⚫		⚫	⚫				⚫	🟠	🟠	⚫	⚫			
TM 20 szał	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 21 megassanie												🟠											🟠		
TM 22 promień solarny				⚫								🟠	⚫										🟠		
TM 23 wściekłość smoka																									
TM 24 błyskawica	🟠			⚫	⚫	⚫					⚫		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫							🟠
TM 25 grzmot	🟠			⚫	⚫	⚫					⚫		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫							🟠
TM 26 trzęsienie ziemi											⚫			🟠	🟠			⚫			🟠	🟠			
TM 27 szczelina w ziemi											⚫			🟠	🟠			⚫			🟠	🟠			
TM 28 kopanie														🟠	🟠						🟠	🟠			
TM 29 psychokineza	⚫	🟠		🟠	🟠	⚫							⚫										🟠	🟠	
TM 30 teleportacja	⚫	🟠		🟠	🟠	⚫							⚫										🟠	🟠	⚫
TM 31 mimikra	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 32 podwójna drużyna	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 33 reflektor	⚫	🟠		🟠	🟠	⚫							⚫										🟠	🟠	⚫
TM 34 cierpliwość	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫
TM 35 metronom	⚫	⚫		⚫									🟠						⚫	⚫					
TM 36 finał																⚫	⚫						⚫	⚫	⚫
TM 37 bomba-jajko													🟠										⚫	⚫	
TM 38 ognista burza											⚫		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫	⚫			
TM 39 deszcz gwiazd	⚫		⚫		⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫									⚫	⚫					⚫
TM 40 łomot w czaszce	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	🟠	⚫	⚫			🟠	⚫	⚫	⚫	⚫			⚫
TM 41 unik													🟠												
TM 42 pożeranie snów																									
TM 43 niebiański wymiatacz																									
TM 44 odpoczynek	⚫	🟠	⚫	🟠	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
TM 45 fala grzmotów	🟠			⚫	⚫	⚫							⚫												🟠
TM 46 fala psycho	⚫	🟠		🟠	🟠	⚫							⚫										🟠	🟠	
TM 47 eksplozja																⚫	⚫						⚫	⚫	⚫
TM 48 grad kamieni											⚫			🟠	🟠										
TM 49 tryplet					⚫	⚫							🟠												
TM 50 delegator	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	🟠	🟠	⚫
HM 01 sekator			⚫									⚫						🟠							
HM 02 latanie																									
HM 03 surfer					🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	🟠	⚫			⚫				⚫							
HM 04 siła	⚫										🟠		🟠	⚫	⚫			🟠	⚫	⚫	⚫	⚫	⚫		
HM 05 błysk	⚫			⚫	⚫	⚫							🟠												⚫

Lista przedmiotów

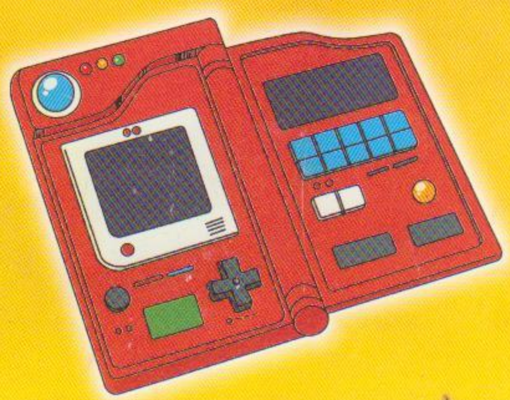
Przedmiot	Cena	Miejsce	Opis
?-klucz	-----	Cynoberowa Wyspa, dom pokémona	otwiera arenę na Cynoberowej Wyspie
atak plus	650	Celadon City - dom towarowy	zwiększa siłę ataków
atak X	500	Celadon City - dom towarowy	chwilowo zwiększa atak
bilet pokładowy	-----	domek Billa na wybrzeżu	potrzebny, by móc wejść na S.S. Anne
celny traf X	950	Celadon City - dom towarowy	chwilowo zwiększa celność
detektor	-----	trasa 12	do wykrycia zagubionych przedmiotów
eliksir	-----	różne miejsca	wszystkie ataki otrzymują z powrotem 10 PP
eter	-----	różne miejsca	atak dostaje z powrotem 10 PP
hiperkula	1.200	pokémonowy supermarket	potrzebna, by złapać bardzo silne pokémony
hipernapój	1.500	pokémonowy supermarket	przywraca 200 HP
hiperuzdrawiacz	600	pokémonowy supermarket	leczy wszelkie negatywne zmiany stanu
HP-UP	9.800	dom towarowy, różne miejsca	trwale zwiększa HP
kamień-grom	2.100	Celadon City - dom towarowy	wywołuje rozwój określonych pokémonów
kamień-liść	2.100	Celadon City - dom towarowy	wywołuje rozwój określonych pokémonów
karbon	9.800	Celadon City - dom towarowy	trwale zwiększa inicjatywę
klucz do drzwi	-----	Saffron City - Silph Co.	otwiera drzwi w centrali Silph Co.
klucz do windy	-----	Celadon City - hala gier	uaktywnia windę
koszyk na żetony	-----	Celadon City	w nim możecie przechowywać swoje żetony
księżycowy kamień	-----	Góra Księżycowa	wywołuje rozwój pokémona
kula safari	-----	Fuchsia City, strefa safari	potrzebna, by złapać pokémony
kupon rowerowy	-----	Vermilion City - pokémonowy klub	tutaj otrzymacie rower
lina do ucieczki	550	pokémonowy supermarket	zaprowadzi Was do ostatnio odwiedzanego centrum pokémonowego
lemoniada	350	Celadon City - dom towarowy	gasi pragnienie i przywraca 80 HP
lodowy uzdrawiacz	250	pokémonowy supermarket	leczy odmrożenia
mapa	-----	Pallet town	mapa pokémonowego świata
megablok	700	Celadon City - dom towarowy	chroni przed atakami specjalnymi
mistrzowska kula	-----	Saffron City - Silph Co.	w 100% złapie każdego pokémona
napój	300	pokémonowy supermarket	przywraca 20 HP
nugget	-----	różne miejsca	przy sprzedaży uzyskacie 5.000,-!
obrona X	550	Celadon City - dom towarowy	chwilowo wzmacnia obronę
ochrona	350	pokémonowy supermarket	zmniejsza ilość przypadkowych walk / zależnie od poziomu Waszego pokémona
odtrutka	100	pokémonowy supermarket	leczy zatrucia
ognisty kamień	2.100	Celadon City - dom towarowy	wywołuje rozwój określonych pokémonów
ognisty uzdrawiacz	250	pokémonowy supermarket	leczy poparzenia
ożywiacz	1.500	pokémonowy supermarket	ożywia pokémona
pakiet Oak	-----	Viridian City	trzeba dostarczyć do Prof. Oak
parauzdrawiacz	200	pokémonowy supermarket	leczy paraliż
poké-flet	-----	Lavender Town - pokémonowa wieża	budzi śpiące pokémony
poké-kula	200	pokémonowy supermarket	potrzebna, by złapać pokémony
poké-lalka	1.000	Celadon City - dom towarowy	odwraca uwagę przeciwnika
pokédeks	-----	Pallet town	zapisuje dane o pokémonach
PP-UP	-----	różne miejsca	trwale zwiększa PP ataku
profesjonalna wędka	-----	Fuchsia City	złapiecie nią pokémony wodne
proteina	9.800	Celadon City - dom towarowy	trwale zwiększa atak
rower	1 milion	Cerulean City - sklep rowerowy	możecie się szybciej poruszać
rozbudzacz	250	pokémonowy supermarket	budzi śpiącego pokémona
rozdzielacz EP	-----	trasa 15 - dom celnika	dzieli EP na wszystkich prowadzonych pokémonów
silph scope	-----	Celadon City - hala gier	umożliwia identyfikację duchów
skamieniałość Helix	-----	Góra Księżycowa	z niej klonowany jest pokémon
skamieniałość kościelna	-----	Góra Księżycowa	z niej klonowany jest pokémon
specjalny cukierek	-----	różne miejsca	zwiększa poziom pokémona
specjalny X	350	Celadon City - dom towarowy	chwilowo zwiększa wartość specjalną
stary bursztyn	-----	Pewter City - muzeum	z niego klonowany jest pokémon
superkula	600	pokémonowy supermarket	potrzebna, by złapać silne pokémony
supernapój	700	pokémonowy supermarket	przywraca 50 HP
superochrona	500	pokémonowy supermarket	zmniejsza ilość przypadkowych walk / zależnie od poziomu Waszego pokémona
superwędka	-----	trasa 12	złapiecie nią pokémony wodne
tempo X	350	Celadon City - dom towarowy	chwilowo zwiększa inicjatywę
top-eliksir	-----	różne miejsca	przywraca wszystkie PP
top-eter	-----	różne miejsca	przywraca wszystkie PP danej umiejętności
top-napój	2.500	pokémonowy supermarket	przywraca wszystkie HP
top-ochrona	700	pokémonowy supermarket	zmniejsza ilość przypadkowych walk / zależnie od poziomu Waszego pokémona
top-ożywiacz	-----	różne miejsca	ożywia pokémona, przywraca wszystkie HP
top-uzdrowienie	3.000	pokémonowy supermarket	leczy zmiany stanu i HP
wapno	9.800	Celadon City - dom towarowy	trwale zwiększa wartość specjalną
wędka	-----	Vermilion City	łapie się nią pokémony wodne
woda mineralna	300	Celadon City - dom towarowy	gasi pragnienie i przywraca 60 HP
woda stołowa	200	Celadon City - dom towarowy	gasi pragnienie i przywraca 50 HP
wodny kamień	2.100	Celadon City - dom towarowy	wywołuje rozwój pokémona
żelazo	9.800	dom towarowy, różne miejsca	trwale wzmacnia defensywę
żeton	-----	Celadon City	potrzebny do automatów do gry
złote zęby	-----	Fuchsia City - strefa safari	szuka ich strażnik strefy safari



Przygotujcie się na podróż przez świat pokémonów! Bez znaczenia, czy w specjalnej edycji Pikachu, czy w Czerwonej lub Niebieskiej Edycji, małe cudowne istoty są na ustach wszystkich! Gdzie tylko spojrzeć, każdy zna i kocha pokémony, niektórzy określają je jako swoje własne: w formie figurek, pluszowych plecaków, breloczków do kluczy, tekturowych składanek, naklejek, T-shirtów i tak dalej... Filmy kinowe oraz seriale telewizyjne wprowadzają dodatkowy zamęt i wywołują ciekawość u tych, którzy jeszcze nie znają pokémonów.

Kto chce przeżyć początek tej fascynacji, ten nie przejdzie obojętnie obok trzech edycji tego fenomenu Game Boy. Wszystkie trzy edycje różnią się pod wieloma względami, zwłaszcza pokémonami. Książka ta – „Encyklopedia Pokémona" – służy jako szczegółowy poradnik dla trzech edycji! Zawiera wszelkie potrzebne informacje umożliwiające złapanie wszystkich pokémonów:

- wszelkie informacje do wszystkich edycji!
- specjalne wskazówki do specjalnej edycji Pikachu!
- dodatkowo album do wklejania!
- kompletna lista wszystkich występujących w grze pokémonów!
- szczegółowe wyjaśnienia oraz strategie walk!
- dokładne mapy poziomów wszystkich miejsc pokémonowego świata!
- wszystkie informacje o atakach specjalnych i zamianie pokémonów!
- bonus specjalny: 150 naklejek



0 45496 49069 0